K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
CD32 CD-I
+ MULTIMEDIA

Anno VII n. 2
FEBBRAIO 1995
L. 5.500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

BENVENUTI ALL'INFERNO!

CYBERPUNK THRILLER

HELLHELLHELL

KING'S QUEST VII

L'AVVENTURA CONTINUA

DARK FORCES

MEGLIO DI DOOM?

IRON ASSAULT

LO SPARATUTTO ITALIANO

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

- IRON ASSAULT • WING COMMANDER III
- HELL • ZEEWOLF • CYBERIA
- OFF WORLD INTERCEPTOR • WARCRAFT
- STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
- KING QUEST VII • POWER DRIVE
- SIM TOWER • DEATH GATE • ALONE III
- NOCTROPOLIS • PREMIER MANAGER
- ASTRO CHASE • DARK FORCES

TNT

INDIANA JONES and the Fate of Atlantis
DOOM 2
ECSTATICA

NOCTROPOLIS

DARK FANTASY

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN (HIT SQUAD)	39900	
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39000	
ADDAMS FAMILY	35000	
ADVANTAGE TENNIS	79900	
ALADDIN	69000	79900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		59900
ALIEN BREED 2	69900	79000
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39000	
AMBERMOON	79900	
AMBERSTAR	69900	
APOCALYPSE	59900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39000	
BANSHEE		69900
BATTLE OF BRITAIN	79900	
BATTLECHESS II	59900	
BEASTLORD	59900	
BENEATH A STEEL SKY	99900	
BENEFACTOR	telef.	
BEST OF THE BEST	telef.	
BILL'S TOMATO GAME	59900	
BLOODNET	79900	89900
BODY BLOWS 2	79900	79900
BRIAN THE LION	79900	
BRUTAL FOOTBALL	59000	telef.
BUBBA'N'STIX	69900	
BUMP'N'BURN	69900	telef.
BURNING RUBBER	59900	59900
BURNTIME	59900	59900
CANNON FODDER	69900	
CANNON FODDER II	69000	
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 -'94	69900	
CHAOS ENGINE	69900	59900
CIVILIZATION		99900
CLOCKWISER		49900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	telef.	
COOL SPOT	69900	
COSMIC SPACEHEAD	59900	
CRYSTAL DRAGON	69900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.	
CYBER PUNK	59000	
DARKMERE	69900	
DARKSEED	telef.	
DAWN PATROL	79900	
DENNIS	59000	69000
DESERT STRIKE	29000	
DETROIT	79900	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	79900	79000
DUNE II	89900	
ELFMANIA	69900	
EMBRYO	69900	
EUROPEAN CHAMPIONS	59900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900	
F117A NIGHTHAWK	39000	
FANTASTIC DIZZY	59000	
FIELDS OF GLORY	89900	89900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900	
FLAG	telef.	
FLY HARDER	39900	
FOOTBALL GLORY	69900	69000
FORMULA 1	59900	
FRONTIER - ELITE II	79900	
GEAR WORKS	39900	
GENESIA	79900	
GLOBDULE	59900	
GOAL	59900	
GOBLINS III	89900	
GUNSHIP 2000	39000	89900
HARPOON 1.2.1	89900	
HEIMDALL II	79900	79900
HIRED GUNS	79900	
HUMAN RACE	telef.	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	89900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99900	
ISHAR 3	telef.	79000
JAMES POND III		69900
JET STRIKE		69900
JUNGLE STRIKE	69900	69900
JURASSIC PARK	59900	59900
K240	69900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59900	69900
KID CHAOS	59900	
KING'S QUEST VI	telef.	
KING'S TABLE	79900	
KINGMAKER	89900	
KIT VICIOUS	telef.	
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900	
LAST ACTION HERO	69900	
LEGACY OF SORASIL	59900	
LEGENDS OF VALOUR	109900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69000	
LETHAL WEAPON	39900	
LITIL DIVIL	telef.	
LIVING PINBALL	telef.	
LORDS OF THE REALM	89900	89900
MAGIC BOY	59900	
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900	
METAMORPHOSIS	telef.	
MICROMACHINES	59000	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORPH	59900	69000
MORTAL KOMBAT	69900	
MORTAL KOMBAT 2	69000	
MR BLOBBY	49900	
MR NUTZ	49900	
NAUGHTY ONES	69900	69900
NICKY 2	telef.	
NIGHT SHIFT	79900	
NO SECOND PRIZE	59900	
OUT TO LUNCH		69900
OVERLORD	99900	
PERIHELION	79900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PINKIE	69900	
PLANET FOOTBALL	79900	
PLAYER MANAGER	telef.	
POWERDRIVE	69000	
PREMIER MANAGER 2	69900	
PREMIER MANAGER 3	59000	59000
PRIME MOVER	79900	
PUGGSY	79900	
PUTTY SQUAD	telef.	
QUIK	59900	
RETEE 2	59900	
REUNION	79000	79000
RISE OF THE ROBOTS	89900	99900
RUFF & TUMBLE	59900	
RYDER CUP	telef.	59000
SABRE TEAM		69000
SECOND SAMURAI		79900
SEEK AND DESTROY	49900	
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900	
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.	
SHADOW FIGHTER	69000	
SHAQ-FU	49900	69900
SIERRA SOCCER	79900	
SILLY PUTTY 2		telef.
SIM CITY 2000		79000
SIM LIFE	39000	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	telef.	
SKELETON KREW	telef.	89900
SKIDMARKS	59900	
SOCCER KID	59900	
SOCCER SUPER STARS	89900	89900
SPEEDBALL 2	39000	
STAR FLIGHT II	69900	
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY		89900
STRATEGO	69900	
STREET FIGHTER 2	39000	
SUBWARS 2050		89900
SUPER STARDUST		79900
SUPER STREET FIGHTER 2	telef.	
SUPERFROG	79900	
SYNDICATE	119900	
T-RACER	telef.	
T.F.X.	telef.	
TACTICAL MANAGER	59900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99900	
TENSAI	telef.	
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	59900	
THE CLUE	69900	69900
THE LION KING		79900
THE SETTLERS	89900	
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	99000	99900
TOP GEAR 2	59000	59000
TORNADO	69900	89900
TOTAL CARNAGE	69900	69900
TOWER ASSAULT	49900	49900
TRADERS	telef.	
TRAPS'N'TREASURE	telef.	
TROLLS	39000	39000
TURBO TRAX	telef.	
TURNING POINTS	79900	
UFO	79900	79900
UNIVERSE	79900	
URIDIUM 2	69900	
VALHALLA	telef.	
VITAL LIGHT	69900	
WALKER	69900	
WATERWORLD	telef.	
WEMBLEY SOCCER		telef.
WILD CUP SOCCER	55000	
WINTER OLYMPICS	89900	
WIZ'N'LIZ	69900	
WIZKID	39900	
WONDER DOG	49900	
WORLD CUP USA 94	79900	
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	49900	
ZONKED	59900	
ZOOL 2	59900	69900

AMIGA CD32™

ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59000
AMERICAN FOOTBALL	69900
ARCADE POOL	39900
BANSHEE	69900
BATTLECHESS	69900
BATTLECHESS ENHANCED	69900
BATTLETOADS	59900
BEAVERS	69900
BRIAN THE LION	49900
BUBBA'N'STIX	59900
BUBBLE AND SQUEAK	69000
BUMP'N'BURN	69900
CANNON FODDER	69900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79900
CASTLES II	69900
CHAMBERS OF SHAOLIN	49000
CHAOS ENGINE	69900
CHUCK ROCK	49900
CYBERWAR	telef.
D/GENERATION	59900
DANGEROUS STREETS	49900
DARKSEED	79900
DEEP CORE	69900
DENNIS	49900
DISPOSABLE HERO	69900
DONK	79900
DRAGONSTONE	79900
FIELDS OF GLORY	89900
FIRE & ICE	69900
FIRE FORCE	69900
FLINK	telef.
FRONTIER - ELITE II	69900
FURY OF THE FURRIES	79900
GUARDIAN	69900
GUNSHIP 2000	79900
HEIMDALL II	79900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49900
JAMBALA	59900
JAMES POND III	79900
JET STRIKE	59900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43000
JUNGLE STRIKE	69900
KICK OFF 3	69900
KID CHAOS	69900
LABYRINTH OF TIME	69900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59900
LEGACY OF SORASIL	69900
LITIL DIVIL	69900
LOTUS TRILOGY	59900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69900
MEGARACE	89900
MICROCOSM	129900
MORPH	79900
MORTAL KOMBAT	telef.
NAUGHTY ONES	59900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	69900
OUT TO LUNCH	55000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69900
PGA EUROPEAN TOUR	59900
PINBALL FANTASY	79900
PINKIE	79900
PIRATES GOLD	79900
PLANET FOOTBALL	89900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59000
PSYCHO KILLER	69900
QUIK	79900
RISE OF THE ROBOTS	79900
RYDER CUP	69900
SABRE TEAM	69900
SEEK AND DESTROY	69900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900
SOCCER KID	69900
SOCCER SUPER STARS	89900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69900
SUBWARS 2050	79900
SUPER STARDUST	79900
SUPERFROG	39900
SURF NINJAS	69900
T.F.X.	telef.
THE LOST VIKINGS	69900
TOP GEAR 2	59000
TOTAL CARNAGE	69900
TROLLS	64900
UFO	79900
ULTIMATE BODY BLOWS	79900
UNIVERSE	79900
VITAL LIGHT	69900
WHALE'S VOYAGE	69000
WILD CUP SOCCER	69900
ZOOL	69900
ZOOL 2	69900

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-3DO-NeoGeo CD

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

1942 AIR PACIFIC WAR	119.900
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49.000
ACES OF THE DEEP	99.900
ALADDIN	89.900
ALIEN LEGACY	99.900
ALONE IN THE DARK 3	telef.
ARCADE POOL	39.900
ARMORED FIST	89.000
ATP	119.900
AXESS DENIED	telef.
BATTLE BUGS	89.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BENEATH A STEEL SKY	109.900
BIO FORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119.900
BREAKTHRU (PC WINDOWS)	59.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BURNTIME	69.900
CANNON FODDER	89.900
CANNON FODDER II	79.000
CARRIERS AT WAR II	99.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79.900
CHAOS ENGINE	69.900
CIVILIZATION	99.900
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	telef.
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900
CRYSTAL MAZE	89.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
DARK FORCES - STAR WARS	telef.
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER	119.900
DAWN PATROL	99.000
DELTA V	109.900
DESERT STRIKE	79.900
DETROIT	99.900
DOOFUS	telef.
DOOM	99.900
DOOM II	99.900
DREAMWEB	99.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.000
DUNGEON HACK	99.900
EARTH SEIGE	99.900
EYE OF BEHOLDER III	69.900
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
F17 CHALLENGE	telef.
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FIELDS OF GLORY	109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FIFTH FLEET	129.000
FLASHBACK	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5	149.900
FORMULA 1	69.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	99.000
FRONTIER - ELITE II	99.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GENESIA	79.900
GRANDEST FLEET	99.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	129.900
HEIMDALL II	89.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEXX	89.900
HOKUM KA-50	99.900
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900
INDY CAR PAINT KIT	49.900
INDY CAR RACING	99.900
INDY CAR TRACK PACK	39.900
INFERNO	telef.
INHERIT THE EARTH	89.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.900
IRON ASSAULT	99.900
IRON CROSS	99.900
ISHAR 3	79.900
JACK THE RIPPER	telef.
JAMMIT	telef.
JAZZ JACK RABBIT	telef.
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
KING'S QUEST VII	telef.
KINGS RANSOM	telef.
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LARRY 6	99.900
LEGIONS	89.900
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	79.000
LIVING PINBALL	telef.
LODE RUNNER (PC WINDOWS)	89.900
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MASTER OF MAGIC	119.900
METAL & LACE	109.900
METAMORPH	49.900
MORTAL KOMBAT	79.000
MR BLOBBY	49.900
NASCAR	89.000
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
ONE MUST FALL	telef.
OUTPOST	99.900
OVERDRIVE	49.900
PANZER GENERAL	99.000
PINBALL 2000	39.900
PINBALL DREAMS 2	59.900
PINBALL FANTASY	89.900
PIZZA TYCOON	129.900
PLANET FOOTBALL	99.900
PLAYER MANAGER	telef.
POLICE QUEST IV	99.900
POWERDRIVE	69.000
PREMIER MANAGER 2	89.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
PRIVATEER	119.000
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89.900
PRIVATEER S.A.P.	69.900
PROJECT-X	49.000
QUARANTINE	99.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.
RALLY	89.900
RAPTOR	89.900
RAVENLOFT	119.900
RED CRYSTAL	109.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE ROBOTS SVGA	99.000
SEAWOLF	129.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	telef.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SIM ANT (WINDOWS)	39.900
SIM CITY / GRAPHICS	49.000
SIM CITY / GRAPHICS (WINDOWS)	49.000
SIM CITY 2000	129.900
SIM EARTH	39.000
SIM LIFE	39.000
SIM TOWER	telef.
SIMON THE SORCERER II	telef.
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST VI	telef.
SPACE SIMULATOR	109.900
SPEED RACER	99.000
STAR REACH	telef.
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.000
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	109.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89.000
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	149.900
SUPER STREET FIGHTER 2	telef.
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SUPERSKI PRO	89.900
SURF NINJAS	79.900
SYNDICATE	129.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.900
SYSTEM SHOCK	119.900
T.F.X.	119.900
TANKS!	99.900
TERMINATOR RAMPAGE	telef.
TERROR OF THE DEEP	telef.
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE CLUE	89.900
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE HORDE	99.900
THE LION KING	89.900
THE SETTLERS	89.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	129.900
TIE FIGHTER DATA DISK	89.000
TORNADO & DESERT STORM	79.900
TOTAL CARNAGE	89.900
TRADERS	telef.
TRANSPORT TYCOON	119.900
TURNING POINTS	79.900
UFO	109.900
ULTIMA VIII : PAGAN	129.900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	89.900
US NAVY FIGHTER	telef.
VIRTUOSO	89.000
WACKY FUNSTERS	telef.
WARCRAFT	99.900
WARLORDS II	129.900
WATERWORLD	telef.
WING COMMANDER III	telef.
WINGS OF GLORY	telef.
WOLF	79.000
WOLFENSTEIN 3D	49.900
XANTH	99.900
XENOBOTS	79.900

CDrom

ACES OF THE DEEP	119.900
ADVANTAGE TENNIS	96.900
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET	125.000
ALONE IN THE DARK 2	109.900
ANIMAL IN MOTION	99.900
ARCADE POOL	39.900
ARMORED FIST	99.000
ATP	299.000
BATTLE BUGS	99.900
BATTLE ISLE 2	129.900
BATTLE ISLE 2 D.DISK (TITAN LEGACY)	59.000
BATTLECHESS	99.900
BENEATH A STEEL SKY	129.900
BETRAYAL AT KRONDOR	99.900
BLOODNET	99.900
BURNTIME	69.900
CASTLES II	89.900
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900
CHALLENGE PACK	99.900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900
COLOSSUS	69.900
COMANCHE CD	129.900
COMMANDER BLOOD	99.000
CONAN THE CIMMERIAN	79.000
CONSPIRACY	109.900
CORRIDOR 7	69.900
COVER GIRL POKER	79.900
CREATURE SHOCK	109.000
CREEPY CRAWLIES	89.900
CRIME PATROL	109.900
CRITICAL PATH	119.900
CYBERIA	119.900
CYBERRACE	109.900
CYCLEMANIA	99.900
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.900
DAEMONSGATE	89.900
DARK LEGIONS	89.900
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER	129.900
DARKSEED	89.900
DAWN PATROL	99.000
DAY OF THE TENTACLE	119.900
DEATHGATE	99.000
DELTA V	129.900
DESERT STRIKE	79.900
DID'S VIRTUAL WORLD	79.900
DIGITAL LOVE (WINDOWS)	59.900
DOOM II	99.900
DOOM UTILITIES	59.900
DRACULA UNLEASHED	149.000
DRAGON LORE	99.000
DRAGON'S LAIR	89.900
DRAGONSPHERE	109.900
DREAMWEB	99.900
DUNE	69.900
DUNGEON HACK	105.000
EARTH SEIGE	119.900
ECSTATICA	99.900
F14 FLEET DEFENDER GOLD	99.000
FALCON 3.0 + TORNADO	99.900
FALCON GOLD	109.900
FANTASY EMPIRES	99.000
FANTASY FEST	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FORMULA 1	69.900
FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.000
FREDDY PHARKAS	109.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GATEWAY II	99.000
GOBLINS III	119.000
GRANDEST FLEET	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900
GUNSHIP 2000	39.000
HEIMDALL II	89.900
HELL	129.900
HELL CAB	129.900
INFERNO	129.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.900
IRON ASSAULT	129.900
IRON HELIX	109.900
ISLE OF THE DEAD	49.900
JACK NIKLAUS COMPILATION	49.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST VI	119.900
KING'S QUEST VII	119.900
KYRANDIA III	129.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE II	telef.
LARRY 6	99.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.000
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	99.900
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
LORDS OF MIDNIGHT	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
LOST IN TIME	149.900
MAD DOG MCCREE 2	109.900
MAGIC CARPET	129.000
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	79.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MEGARACE	69.900
MICROCOSM	139.900
MR BLOBBY	49.900
MYST	139.900
NASCAR	119.000
NHL 95	109.900
NOCTROPOLIS	119.000
NOMAD	69.900
NOVASTORM	99.900
ON THE BALL WORLD CUP	99.000
OUTPOST	109.900
PANZER GENERAL	99.000
PATRICIAN	99.000
PGA TOUR 486	119.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.900
PINBALL WORLD CUP	99.900
POWERDRIVE	69.000
PRIVATEER ENHANCED EDITION	119.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79.900
QUARANTINE	99.900
QUEST & FUN	79.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RAVENLOFT	119.900
REBEL ASSAULT	129.900
RETRIBUTION	89.000
RETURN TO RINGWORLD	109.900
RETURN TO ZORK	119.900
REUNION	99.900
RISE OF THE ROBOTS	109.900
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.900
SABRE TEAM	69.900
SEAWOLF	139.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SHADOW OF THE COMET	109.900
SHERLOCK HOLMES 3	79.900
SILENT SERVICE II	129.000
SIM CITY	109.900
SIM CITY 2000	129.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	109.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SPACE QUEST VI	telef.
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	49.000
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.900
STARLORD	99.900
SUBWARS (V.2) & SCENARIO	109.900
SUPER STRIKE COMMANDER	129.900
SUPERSKI PRO	119.900
SYNDICATE PLUS	149.900
SYSTEM SHOCK	129.000
T.F.X.	109.900
THE 7TH GUEST	79.900
THE 7TH GUEST / DUNE	119.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	119.900
THE HORDE	99.900
THE LAWNMOWER MAN	119.900
THE LAWNMOWER MAN 2 (CYBERWAR)	129.000
THEME PARK	129.900
TITANS LEGACY	59.000
TORNADO & DESERT STORM	89.900
TOTAL CARNAGE	89.900
TRANSPORT TYCOON	129.900
UFO	109.900
ULTIMA VII COMPLETE	139.900
ULTIMA VIII : PAGAN	169.900
UNDER A KILLING MOON	139.900
UNIVERSE	89.900
US NAVY FIGHTER	119.000
VIRTUOSO	89.000
VOYEUR	99.900
WALLS OF ROME	49.900
WARCRAFT	99.900
WHALE'S VOYAGE	89.900
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	126.000
WING COMMANDER III	149.000
WINGS OF GLORY	119.000
WOLF	99.000
WOLFPACK	89.900
WORLD CUP GOLF	129.000
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD CUP YEAR 94	109.900
X-WING ENHANCED	139.000
ZEPHIR	109.900
ZEPPELIN	109.900
ZORK ANTHOLOGY	49.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 28.000

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

C D 3 2

FAX 051-344.906

ARCADE POOL	AMIGA CD32 FLIGHT OF THE FLIGHTED CHICKEN	AMIGA CD32 ALIEN BREED SPECIAL EDITION 92	AMIGA CD32 SPORTS FOOTBALL	AMIGA CD32 BANSHEE	AMIGA CD32 BATTLEMODS	AMIGA CD32 BEAVERS	BRIAN THE LION	AMIGA CD32 BUBBA STIX
LIT. 29.000	LIT. 19.000	LIT. 29.000	LIT. 49.000	LIT. 55.000	LIT. 46.000	LIT. 49.000	LIT. 39.000	LIT. 49.000
BUBBLE & SQUEAK	CASTLES II	CANNON FODDER	AMIGA CD32 THE CHAOS ENGINE	AMIGA CD32 D/GENERATION	AMIGA CD32 Dangerous STREETS	AMIGA CD32 DEFENDER OF THE Crown II	AMIGA CD32 TECHNOCOP	
LIT. 56.000	LIT. 49.000	LIT. 69.000	LIT. 49.000	LIT. 19-.000	LIT. 19.000	LIT. 59.000	LIT. 19.000	LIT. 29.000
FRONTIER ELITE II	FIELDS OF GLORY	AMIGA CD32 FIRE FORCE	AMIGA CD32 GUARDIAN	AMIGA CD32 GUNSHIP 2000	AMIGA CD32 Kickoff 2	AMIGA CD32 IMPOSSIBLE MISSION 2025	AMIGA CD32 IK+ International Karate+	AMIGA CD32 The Seven Gates of Jambala
LIT. 49.000	LIT. 63.000	LIT. 49.000	LIT. 54.000	LIT. 49.000	LIT. 59.000	LIT. 59.000	LIT. 19.000	LIT. 19.000
AMIGA CD32 JETSTRIKE	AMIGA CD32 JUNGLE STRIKE	AMIGA CD32 LABYRINTH	AMIGA CD32 LEGACY OF SORASIL	AMIGA CD32 LIBERATION	Lifil Divil	AMIGA CD32 THE CLASSIC LOTUS TRILOGY	AMIGA CD32 MEAN ARENA	MICROCOSM
LIT. 49.000	LIT. 57.000	LIT. 29.000	LIT. 54.000	LIT. 39.000	LIT. 62.000	LIT. 49.000	LIT. 29.000	LIT. 69.000
AMIGA CD32 MORPH	AMIGA CD32 NICK FALDO'S GOLF	Nigel Mansell's World Championship	AMIGA CD32 DOUBLE GAME DISK! OVERKILL & LUNAR-C	SPORTS PGA EUROPEAN TOUR	pinball fantasies	CDTV Pinocchio	PROJECT F/A CHALLENGE	RISE OF THE ROBOTS
LIT. 59.000	LIT. 67.000	LIT. 39.000	LIT. 19.000	LIT. 55.000	LIT. 19.000	LIT. 19.000	LIT. 19.000	LIT. 67.000
ROADKILL	SABRE TEAM	AMIGA CD32 SEEK & DESTROY	AMIGA CD32 Sensible SOCCER European Champions	AMIGA CD32 CHAMBERS OF SHAOLIN	AMIGA CD32 Simon the Sorcerer	SLEEP	SUBWAR 2050	SUPERFROG
LIT. 59.000	LIT. 59.000	LIT. 19.000	LIT. 39.000	LIT. 19.000	LIT. 74.000	LIT. 59.000	LIT. 59.000	LIT. 29.000
AMIGA CD32 SUPER PUTTY	SUPER STARDUST	AMIGA CD32 TOPGEAR 2	TOWER ASSAULT	UFO ENEMY UNKNOWN	ULTIMATE BLOWS	AMIGA CD32 UNIVERSE	VIDEO CREATOR	WILD CUP SOCCER
LIT. 19.000	LIT. 59.000	LIT. 55.000	LIT. 59.000	LIT. 55.000	LIT. 43.000	LIT. 65.000	LIT. 84.000	LIT. 54.000

L'ESCLUSIVO SERVIZIO COMPUTER ONE

SE POSSIEDI UN FAX, COMUNICACI IMMEDIATAMENTE IL NUMERO!

RICEVERAI GRATUITAMENTE E SENZA ALCUN OBBLIGO DI ACQUISTO UN AGGIORNAMENTO NOVITA' PER TUTTI I SISTEMI (Amiga, PC, CD ROM, CD32,) ogni 15 GIORNI

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NEWEL® srl
computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

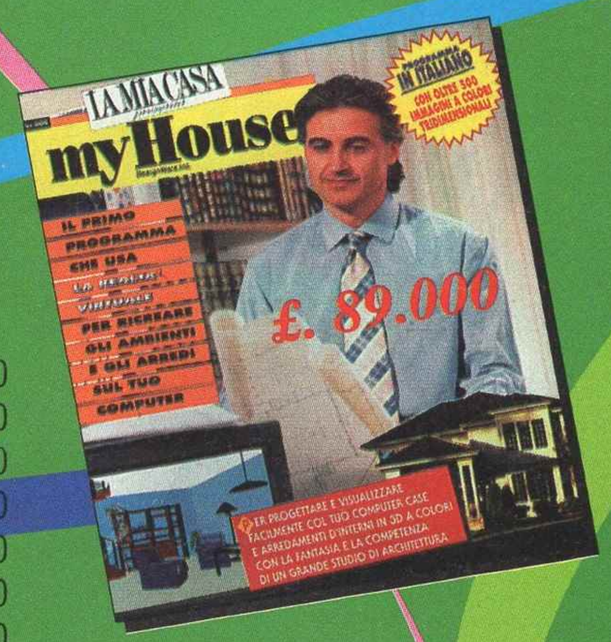
Games Floppy

Doom II	89.000
Tie Fighter	79.000
SIM City 2000	99.000
Pacific Strike	119.000
Unnatural Selection	79.000
Power Drive	79.000
Re Leone (Lion King)	89.000
Alladdin	89.000
Cannon Fodder II	89.000
Nascar	119.000
Colonization-Civilization II	99.000
Armored Fist	99.000
Delta V	119.000
Championship Manager 93/94	79.000
Indy Car Racing	99.000
Indy Car Track Pack	39.000
Mortal Kombat	49.000
T.F.X.	119.000
UFO	89.000
Overllord	119.000
Theme Park	109.000
Patriot	49.000
Space Hulk	49.000
Heroes of 357th	39.000
Carl Levis Olimpics	39.000
Sistem Shock	99.000
Alon in the Dark III	Novità
Pagan PC	99.000
Star Wars	Novità

Offerte Giochi CD ROM

oltre 2000 titoli DISPONIBILI !

7th Guest	49.000
Rebel Assault	79.000
Mega Racc	49.000
Microcosm	49.000
Nascar	129.000
T.F.X.	79.000
Lawmover Man	69.000



ECCEZIONALE OFFERTA SOFTWARE

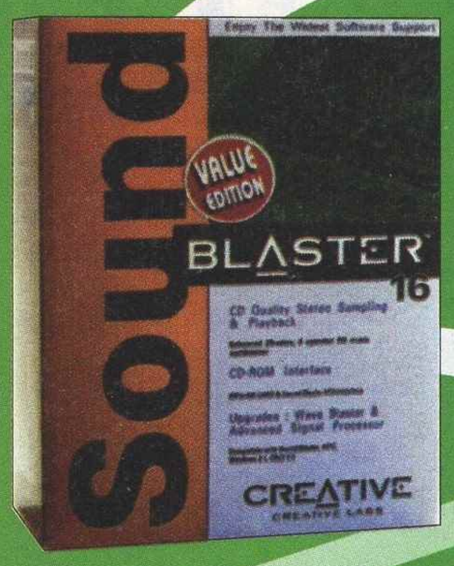
OFFERTE

Microsoft DOS 6.2 Agg.	75.000
Microsoft Works 3.0 Ita.	199.000
Borland Paradox per Windows	149.000
Lotus 123 per Windows	499.000
Borlad DBase Compiler Ing.	299.000
Borland C++ 3.0 Turbo	499.000
Borland Quattro Pro 3.0 per Windows	129.000
Mira Base 3.0	99.000
Microsoft Access 1.1	499.000

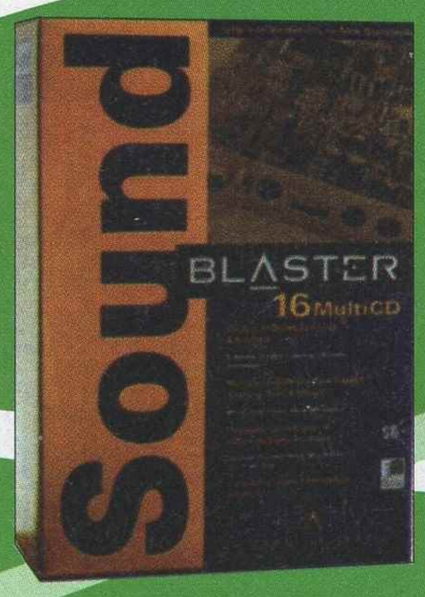
CD ROM Double Speed da £. 199.000 + IVA

Sound Blaster AWE 32 — *NOVITÀ*

Sound Blaster Discovery — *OFFERTA*



Sound Blaster 16
189.000 + IVA



Sound Blaster 16 Multi CD + ASP
335.000 + IVA

Sound Blaster Pro
139.000 + IVA

CONFEZIONE
10 Dischetti HD
£. 10.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

IN EDICOLA!

STRAORDINARIO! IN OMAGGIO 20 POSTER

ANNO 10 - N° 81 (92) FEBBRAIO 1995 L. 5000

Rock SHOW

TAKE THAT SCANDALO!

Blasfemi, sexy, amati, invidiati e...

FORTISSIMI

SPECIALE SANREMO:
Madonna
Fiorello
883

20 POSTER DA INCORNICIARE

sommario

Okay, anche in questo numero abbiamo in serbo molte, moltissime sorprese. Tra queste il gradito ritorno del K-box in edizione "pepata". Correte a pagina 126 per rendervene conto di persona.

Iron Assault a pag. 44

Hell a pag. 56

King's Quest 7 a pag. 78

Saturday Night Live a pag. 104

TNT a pag. 110

Internet 16
Navigare nel ciberspazio senza "perdere la rotta". Istruzioni pratiche per l'uso!

Novità:
Consolemania 34
Un nuovo spazio dedicato alle console di grande diffusione, con anteprime, recensioni e tutto quanto interessi il pubblico di appassionati.

Prove su schermo:
Iron Assault 44
Il nuovo successo della Virgin. Uno sparatutto molto speciale, udite, udite: realizzato in Italia dalla Graffiti.

Prove su schermo:
Wing Commander 3 50
Provato a fondo il nuovo capolavoro della Origin. Tutto quello che si dice e si è detto è assolutamente vero: Wing Commander è fantastico, parola di Mauro Castaldi.

Prove su schermo:
Hell 56
Un viaggetto all'inferno in compagnia di questo ultimo attesissimo titolo della Gametek. Solo per chi è avvezzo alle emozioni forti!

Prove su schermo:
King's Quest 7 78
Continua la saga di King's Quest con l'ultimo capitolo della serie. Un vero e proprio trionfo di punteggio e di critica, correte a pagina 78 per verificare di persona!

Multimedia:
Saturday Night Live 104
Una robusta dose di risate demenziali con Belushi e soci.

TNT 110
Tre soluzioni di quelle toste: la prima parte di Indiana and the Fate of Atlantis e di Doom 2, e la soluzione completa di Ecstatica!

K-Box 126
A volte ritornano scriveva Stephen King. E anche il mitico contenitore della posta riappare, un po' zombesco, ma tutto sommato in buona forma...

69

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Mary Viganò, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Scarlet, Silver Surfer, Fantadirò, Parsifal, Enrico Ernst

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
Valprint s.r.l. via San Maurizio 171 (Brugherio, Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO
Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia.

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207
oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

© RCS Libri e Grandi Opere S.p.A.- Edi.Progress
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

GIOCOOREALTA'!

Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

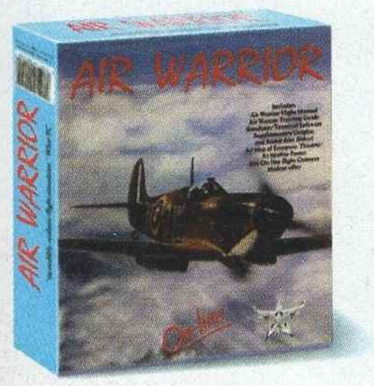
AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).



- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

02/66011588

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

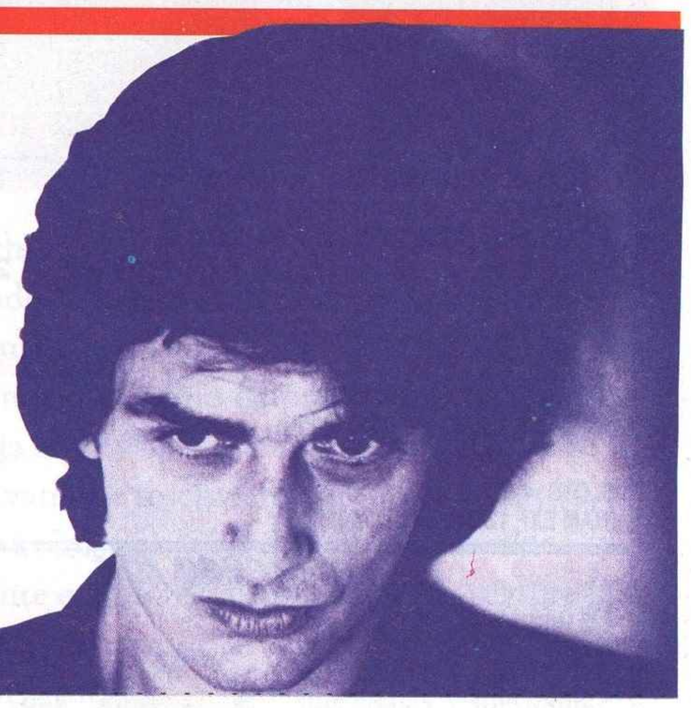
Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale). Ed in più Internet, Servizi professionali e Messaggistica.

InfoSquare è un marchio BLUE BIT - Servizi telematici multimediali

Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

NEWS

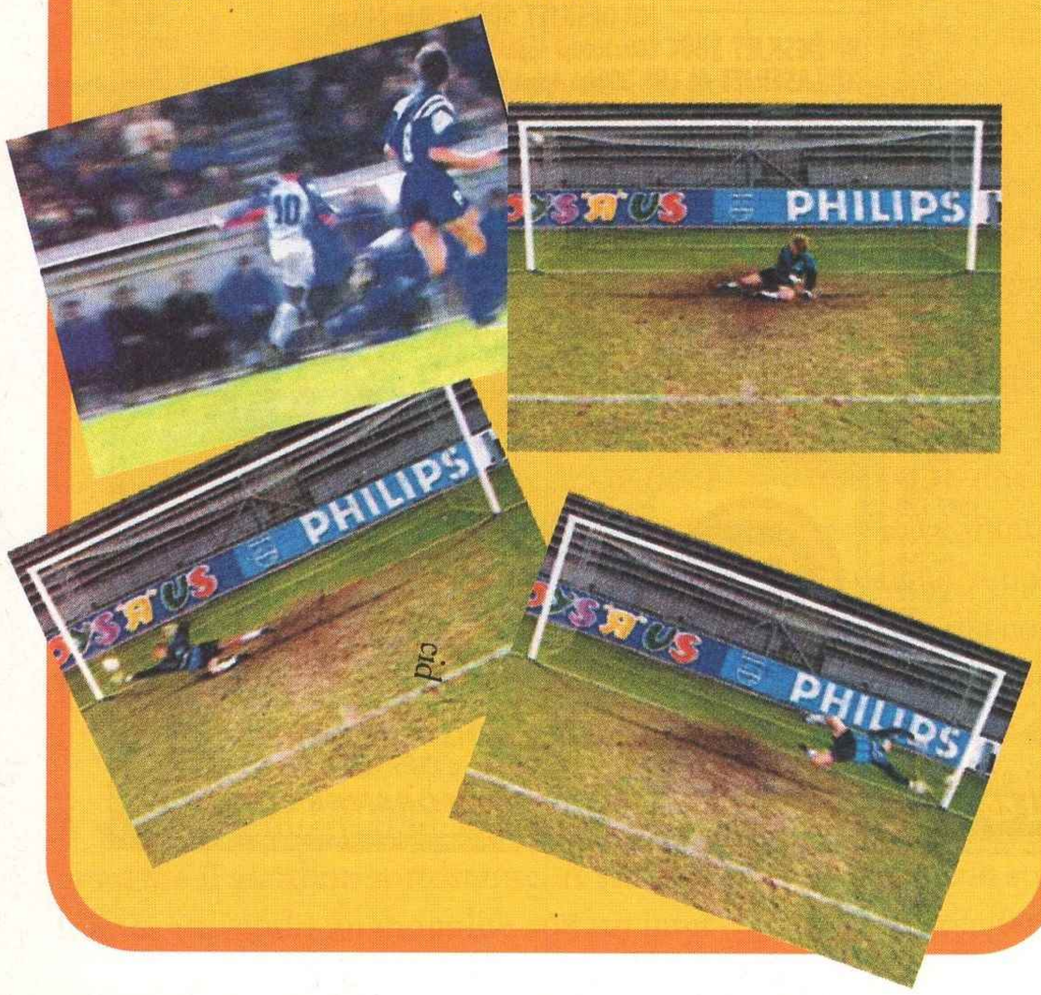
MIKE OLDFIELD



In occasione dell'uscita del suo utlimo album "Song of Distant Earth", ispirato ad un racconto di Arthur C. CLarke, il cantante Mike Oldfield ha deciso di fare una graditissima sorpresa a tutti i suoi numerosi fan.
Un parte dellle piste del suo nuovo album, sono in formato CD-ROM, e possono essere viste utilizzando un lettore CD-ROM per Macintosh.
Questa introduzione è composta da una serie di immagini in Quicktime che raffigurano Mike Oldfield in fase compositiva. Per il fan di questo grande cantante una chicca da non perdere!

FOOTBALL

Gli amanti dell'arte pedatoria, cioè, traducendo, tutti gli appassionati di Football esulteranno per questo CD dedicato al fantastico mondo del calcio.
Purtroppo ne potranno usufruire solo i possessori di Cd-i, come dire, non si può avere tutto nella vita.
Il Cd interattivo comprende immagini legate a tutta la storia calcistica , o perlomeno a una buona fetta di essa.
Vi troverete tutti i risultati, i trasferimenti clamorosi, come quello di JPP dal Marsiglia al Milan per "soli" 20 miliardi.
Oppure pagine tragiche della storia calcistica come la tragedia dell'Heysel. La carriera di campioni indimenticabili come: Pelé, Maradona, Cruijff.
E naturalmente, non poteva mancare la parte ludica.
In un'apposita sezione del CD, potrete tirare un rigore trovandovi di fronte niente meno che Marie Pfaff, uno dei più grandi portieri di tutti i tempi: vi assicuriamo che l'impresa è tutt'altro che facile!

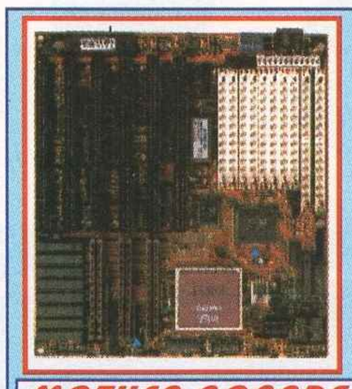


VIRTUAL VEGAS

E' il titolo di un nuovo gioco per PC che riproduce le atmosfere dei uno dei più grandi casinò del pianeta, situato nella celebre capitale del Nevada.
Potrete sbizzarrirvi alla roulette, oppure cimentarvi in una partita di poker, o ancora tentare la sorte al tavolo del Black Jack. Il tutto senza il rischio di finire sul lastrico.
Non vi sembra una bella idea?

VOYEUR

Siete dei voyeur nati? Vi piaccione le belle ragazze e non disdegnate di spassarvela di tanto in tanto? Bene, bene, abbiamo un titolino della Ubi Soft che fa proprio al caso vostro.
Disponibile sia per CD-i che per PC, Voyeur, propone un'indagine poliziesca immersa in una trama e in scenari molto "intimi".
Lo so che a questo punto la vostra curiosità sarà al massimo.
Figuratevi un po' la nostra: non vediamo l'ora di averlo tra le mani per poterlo recensire come si deve...



SIMM - CPU

SIMM 1MB (30 CONTATTI)	70
SIMM 4MB (30 CONTATTI)	270
SIMM 4MB (72 CONTATTI)	290
SIMM 8MB (72 CONTATTI)	540
SIMM 16MB (72 CONTATTI)	1.040
CPU 486DX-33 MHZ INTEL	250
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	350
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	890
CPU PENTIUM 60 MHZ INTEL	790
CPU PENTIUM 66 MHZ INTEL	990
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	1.140

MOTHER BOARDS

M/B DA 486DX A DX4-100 - CACHE 128KB EXP 1MB SLOTS:3 VESA 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (ZIF) (EXP 64MB - 4 SIMM 30PIN + 2 SIMM 72PIN) COD. MB08	170
M/B DA 486SL A DX4-100 - CACHE 256KB EXP 512KB SLOTS:3 VESA 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE (ZIF) (EXP 128MB - 4 SIMM 72PIN) COD. MB22	240
M/B PENTIUM 60/66 - CACHE 256KB EXP 1MB SLOTS: 3 VESA 3 PCI 2 ISA (RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72 PIN) COD. MB15	340
M/B PENTIUM 60/66-90/100 - CACHE 256KB EXP 1MB SLOTS: 4 PCI 5 ISA (RAM EXP 128MB - 4 SIMM 72 PIN) COD. MB	470

HARD DISKS ENANCHED IDE

WESTERN DIGITAL 2 ANNI DI GARANZIA

340MB EIDE / 425MB EIDE	340/390
540MB EIDE / 730MB EIDE	440/590
1080MB EIDE	840
170MB SEAGATE 2,5"	340
200MB WESTERN DIGITAL 2,5"	440
CONTROLLER EIDE VL-BUS	100
CONTROLLER PCI/SCSI-2 NXT92	140
CTRL VL-BUS+CACHE 512KB EXP. 1MB (PROMISE DC 420)	240
CTRL PCI+CACHE EXP. 16MB (TEKRAM DC690C)	300
CTRL SCSI-2+CACHE EXP. 16MB (TEKRAM DC800)	390
STREAMER CONNER/COLORADO 250MB + SW BACKUP	290

SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5420 ISA 1MB / OAK 087 ISA 1MB	120
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	170/290
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB/2MB	220/380
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB/ 2MB	170/320
S3 864 PCI 1MB EXP 2MB/2MB	220/370
S3 864 PCI 1MB EXP 4MB/4MB	290/690
TSENG MEGAEVA/W32P PCI 2MB	490

MODEM / FAX

MNP2-5 V 42. bis

*5 ANNI DI GARANZIA

Trust

*14400/14400 INTERNO/ESTERNO	160/190
14400/14400 POCKET (HALLEY)	290
28800/28800 V.FAST CLASS INT/EST	340/320

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"+ CURSORE E STILO	290
TAVOLETTA GRAFICA 18"x12"+ CURSORE E STILO	490

HANDY SCANNER AMI' TRUST 400dpi: BIANCO E NERO 256 LIVELLI DI GRIGIO + OCR	99
A COLORI 16,7 MILIONI DI COLORI + OCR	270

LOGITECH

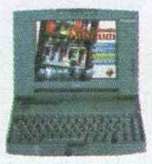
SCANMAN 32 (B/W + OCR)	190
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA)	440

SCANNER PIANO A4:	
1200dpi 16,7 MC	890
2400dpi 16,7 MC	1.390
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	490

NOTEBOOK NEC

VERSA S : 486SX-33 / 4MB / HD 210MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN
2 SLOTS PCMCIA
OPZIONI: DISPLAY TFT / CPU DX2-50 — 3.050

VERSA V : 486DX2-50 / 4MB / HD 250MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN
2 SLOTS PCMCIA
OPZIONI: DISPLAY TFT / HD 340MB — 5.490



VERSA M : 486DX4-75 / 8MB / HD 340MB
DISPLAY LCD A COLORI DUAL SCAN /2 SLOTS PCMCIA
SCHEDA AUDIO 16BIT
OPZIONI: DISPLAY TFT / CPU DX4-100 — 6.740

MONITORS

14" B/W	1024x 768x0,28 / LOW RADIATION	170/190
14" TRUST	1024x 768x0,31 NI / 0,28 NI LR	350/420
15" CX-1564	1280x1024x0,28 NI LR	540
15" MICROSCAN/ADI 4GP	1280x1024x0,28 NI LR	690
17" ROYAL	1280x1024x0,28 NI LR (MPRII)	1.040
17" MICROSCAN/ADI 5AP	1280x1024x0,26 NI LR	1.390
20" SAMPO	1280x1024x0,31 NI LR	1.640

NEC 4E 5E

14" NEC 2V	1024x 768x0,28	590
15" NEC XV15	1024x 768x0,28	790
15" NEC 4E	1024x 768x0,28	1.040
17" NEC 5E	1024x 768x0,28	1.790
17" NEC XP17	1280x1024x0,28	2.470
21" NEC XE21	1280x1024x0,28	3.390
21" NEC XP21	1600x1280x0,28	5.090

SONY 15"

SONY

15" CPD-15SF1	1280x1024x0,25	840
17" CPD-1730/2	1024x 768x0,25	1.770
17" GDM-17SE1	1280x1024x0,25	2.140
20" GDM-20SE1	1600x1280x0,30	3.790

SOFTWARE

WIN-WORKS 3.0 / UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-WORD 6.0 / EXCEL 5.0 /UPGRADE	650/290
OFFICE PRO 4.3 UPG: EXCEL 5.0-WORD 6 -ACCESS 1.1 -PC MAIL	840
MS DOS 6.22 /WINDOWS 3.11/	110/190/
WINDOWS PER WORKGROUPS UPG	110
COREL DRAW 3 ITA (CD)/4 ITA UPGRADE (CD)	190/440
COREL DRAW 5 ITA (CD)/ COREL DRAW 5 ITA (CD+DISK 3,5")	940/1.190
COREL DRAW 5 ITA UPG DA V. 4 (CD) / UPG DA V. 3 (CD)	440/810
COREL VENTURA 4.2 ITA /	290
COREL SCSI 2.0/ COREL FLOW 2.0	190/140
LOTUS SMARTSUITE 3.0 PER WINDOWS/UPGRADE	740/490
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS/NEW YORK	100/69/69
MS SPACE SIMULATOR	109

CD ROM

EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA	149
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	190/ 89
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	70
STELLE PIANETI E DINTORNI 2 / IL MONDO DEGLI ANIMALI	59/50
VIAGGI NEL MONDO / CINENCICLOPEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	50/145/80
MICROSOFT : CINEMANIA 94 / DINOSAURS / BOOKSHELF 94	100/100/110
ART GALLERY / ENCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	100/180/100
DANGEROUS CREATURES	100
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	90/49
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 110/119
COREL: COREL POWER PACK / COREL PROF PHOTOS SAMPLER	140/29
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD) / THE CLIP ART WAREHOUSE	34/39
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	59/39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39/39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	39/39
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	39/39
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	19/39
FRACTAL FRENZY	39
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET/ POWER UTILITIES	39/39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL 1, 2, 3, 4)	1 CD 39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39/39
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	39/39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	39/49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DANTE PC TALK / ELVIS ON CD-ROM	65 /39
THE BEATLES: A HARD DAY' S NIGHT	49
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/49
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19

CD-GAMES

- 7th GUEST (2CD) + DUNE / ADVANTAGE TENNIS	119/89
- ALONE IN THE DARK / ALONE IN THE DARK 2	79/79
- BATTLE CHESS ENANCHED	59
- CALL OF CTHULHU / CRITICAL PATH	79/59
- CYBER RACE / CYBER WORLD / C.I.T.Y. 2000	49/79/49
- DARKSEED (OEM) / DAY OF THE TENTACLE	59/79
- DOOM II / DRACULA/ ECSTATICA	88/79/119
- F-117A / F15 STRIKE EAGLE III	49/49
- GABRIEL KNIGHT (OEM) / GUNSHIP 2000	49/49
- INCA / INCA 2	79/79
- INDY & THE FATE OF ATLANTIS (OEM)/INFERNO	59/99
- IRON HELIX (OEM)/ LAWNMOWER MAN (OEM)	59/49
- IRON ASSAULT/ OUTPOST	118/75
- LINKWORLDS / LOST IN TIME 1 & 2	79/79
- MAD DOG MAC CREE II (OEM)	79
- MEGA RACE (OEM) / MICROCOSM (OEM)	49/49
- NASCAR RACING/ SHARK ALERT	99/46
- NOVASTORM / CYBERWAR (4 CD)	109/ 129
- PINBALL DREAM DE LUXE/PINBALL WORLD CUP	79/79
- PRIVATEER/ REBEL ASSAULT	89/89
- RETURN TO ZORK (OEM)/SIM CITY 2000	59/49
- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	79
- SHERLOCK HOLMES / SPACE SHUTTLE (OEM)	79/39
- SSN 21 SEAWOLF / TFX / TFX (OEM)	89/97/66
- THEME PARK/ UNDER A KILLING MOON (4 CD)	119/129
- U.S. NAVY FIGHTERS / WING COMMANDER III (4CD)	129/149
- ETC. ETC. RICHIEDERE LISTA AGGIORNATA	

SCONTO DEL 10% PER 3 TITOLI CD

CREATIVE & MULTIMEDIA

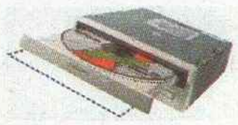
CREATIVE LABS

SOUND BLASTER PRO VALUE / 16 VALUE	140/190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	250/320
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 / + ASP	310/390
SOUND BLASTER AWE 32	510
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT / VIDEO BLASTER MP-400	250/540
VIDEO BLASTER FS200 / RT300	550/720
MM KIT DISCOVERY CD 16 VALUE (SB16+CD ROM DS+ALT+2CD)	490
MM KIT GAME BLASTER CD16 (8CD)	590
MM KIT DIGITAL EDGE 3X (CD TRIPLA VELOCITA' SCSI-2)	990
MM KIT DISCOVERY EZ-16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	890
MM KIT EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) INTERNO/ESTERNO	240/380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER)	270
TRUST VIDEO ENCODER / PC-TV BOARD	190/320
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	84

CASSE AMPLIFICATE TRUST:

SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	110

DRIVE CD-ROM



DOUBLE SPEED — PC Multimedia PC

SONY CDU-55E IDE ATA-PI (300 KB/sec - 250ms)	270
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	340
CREATIVE CD-ROM UPGRADE +2 CD (300 KB/sec - 320ms)	290
MITSUMI FX 300 ATA-PI IDE TS (450 KB/sec - 390ms)	340
MITSUMI FX 400 ATA-PI IDE 4 SPEED (600 KB/sec)	440
NEC 3Xp Plus/CDR-401 PORTATILE (500 KB/sec -240msec)	790
NEC 4Xi / CDR-501 INTERNO (600 KB/sec - 220msec)	750
NEC 4Xe / CDR-601 ESTERNO (600 KB/sec - 220msec)	990
NEC 4Xpro / CDR-900 ESTERNO (600 KB/sec - 180msec)	1.490
KIT INTERFACCIA SCSI NEC 3.2 MB/sec	140

STAMPANTI

EPSON

LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE	300/90
LQ100 - 24A 80C 167cps	340
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	440
LQ300 - 24A 80C 200cps / KIT COLORE	470/90
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	540
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	990
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	990

NEC

NEC P2Q - 24A 80C 192cps	310
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	470
NEC P52Q - 24A 136C 216cps	690
NEC P62 - 24A 80C 300cps / NEC P72 136C	870/1090
NEC SUPERSCRIPT 610 - LASER 300dpi - 6ppm	810
NEC SUPERSCRIPT 660 - LASER 600dpi - 6ppm	1.090
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.940

HEWLETT PACKARD

HP DESKJET 520 600x300dpi	540
HP DESKJET 320 600x300dpi 240cps	520
HP DESKJET 500C 300dpi 240cps	560
HP DESKJET 560C 600x300dpi 4ppm	990
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/4ML 4MB POSTSCRIPT	1.190/2.090
HP LASERJET 4P 2MB 600dpi 4ppm/4MP 6MB POSTSCRIPT	1.790/2.670
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm /4M PLUS POSTSCRIPT	2.790/3.690
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm/ 4MV POSTSCRIPT	3.990/5.690

PC WARE SRL

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO-ROMA

06-791.55.55
06-791.21.21
FAX 06-791.06.43

TRASPORTO GRATUITO VETTORE VERDE

SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

NEWS

THE SIMPSON SCREEN SAVER

Nel numero precedente abbiamo messo in palio nientepopodimeno che 50 confezioni di Star Screen Entertainment. Bene, tanto per rimanere in tema vi proponiamo questo divertente salvaschermo che ha come protagonisti i simpatici Simpson.
Vedrete rivivere i personaggi di Matt Groening sullo schermo del vostro PC e combinarne di tutti i colori. Omer, tenendo fede alle sue inclinazioni culinarie, comincerà a mangiare la vostra scrivania.

VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE

Sabato 27 e Domenica 28 Maggio presso i padiglioni del Forum Milanofiori di Assago si svolgerà il Primo Salone Specializzato, dedicato ai Videogames e alla realtà Virtuale.
Su di un area espositiva di circa 3.000 mq. saranno allestiti gli stand delle varie aziende operanti nel settore che avranno l'opportunità di presentare al grande pubblico di appassionati, coinvolgendoli direttamente in prove e simulazioni, tutte le novità del 1995.
La manifestazione si propone di diventare un punto di riferimento annuale e per tutto il settore.

SIM ISLE

Okey, se siete degli ambientalisti convinti occhio alla vetrina del vostro negozio di fiducia, perché sta per uscire un gioco "verde", che più verde non si può!
Sim Isle si fonda su una premessa totalmente ecologista. Avete a disposizione un'isola con fauna e flora minacciate di estinzione, dovete costruire la vosta abitazione per venire incontro alle esigenze dei familiari (lo so, voi non li avreste voluti in questa avventura ma il gioco ve li dà di serie). Costruito il primo piccolo insediamento potete pensare a sviluppare un'attivita commerciale. Le spiagge incontaminate e i palmizi estremamente suggestivi ve ne faranno venire in mente subito una: il turismo. Solo che bisogna stare attenti; i turisti inquinano e soprattutto necessitano di infrastrutture che mal si addicono ad una riserva naturale.
Il vostro compito è quello di preservare la natura cercando di realizzare una perfetta integrazione tra le varie esigenze: naturalistiche e materiali!

CLICK!

Da oggi si naviga con...

In edicola, computer shop e music store

Il primo newsmagazine su CD-ROM

in regalo con il primo numero a L. 25.000

Internet
Software di connessione per Mac e Windows con 15 giorni di accessi gratuiti

Dark Forces
In demo il nuovissimo gioco della Lucas Art. Più di 20 Mb di grafica 3D e animazione

Freddie
La prima puntata del corso interattivo professionale per imparare l'inglese

Per abbonamenti e arretrati rivolgersi a:
Publitarget Srl - via Calderini, 68 - 00196 Roma - Tel. 06/32.33.180 - Fax 06/32.32.458

NEWS

IL VENTRE DELL'ARCHITETTO

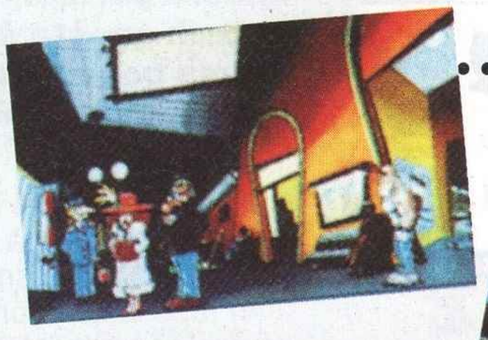
Glielo fate venire voi, finanziandogli qualunque capriccio estetico, e sovvenzionandolo - giustamente, e piuttosto congruamente - da cui l'insorgenza dell'adipe... ogni qualvolta dovete decidere di spostare anche una seggiola del vostro salotto (ci perdonino gli Architetti-lettori). Con questo programmino, da "leccarsi le orecchie"; 3D Floor Plan, in arrivo da Sybex, gli aficionados di Windows su PC avranno modo di programmare settore per settore il proprio spazio abitativo: dal solaio, al garage (per i fortunati che ce l'hanno); decidere dove è meglio posizionare i vostri oggettini.... Utile anche per pensare ristrutturazioni e visualizzare, a 3D, quei cambiamenti che ogni possessore di alloggio ha sempre in progetto di realizzare, rimanendo spesso con la casa per aria, o con per le mani una mensola che non si è ancora deciso dove piazzare.

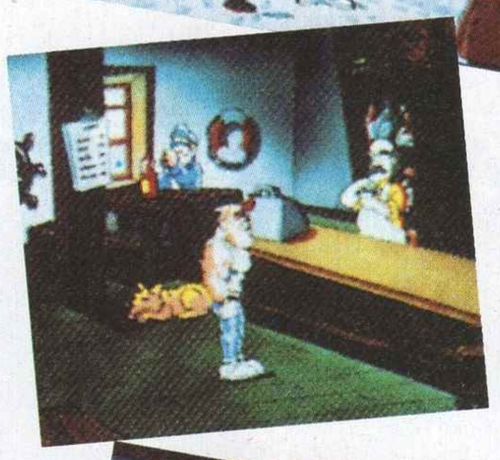
WINDOWS WORLD '95: 3° MOSTRA CONVEGNO

Dal 5 all'8 aprile, presso lo spazio MilanoNord, in via Pompeo Mariani 2, a Milano si terrà Windows World, la terza Mostra Convegno Professionale dedicato agli Utenti di Windows, Interfacce grafiche e Soluzioni applicative. E' un appuntamento assolutamente da non perdere, soprattuto per la grande novità di "Window '95", che diventa vero e proprio sistema operativo in grado di utilizzare in pieno, e con risultati strabilianti, la potenzialità dei nuovi processori a 32 bit.

Organizzato da Assoexpo in collaborazione con IDG Communications Italia, è l'unico incontro annuale nel nostro paese dedicato alle tecnologie, ai prodotti e alle soluzioni che utilizzano e sfruttano le carattteristiche dell'ambiente operativo Window. Assolutamente da non perdere, quindi, per tutti quanti vogliono decidere al meglio gli investimenti futuri e orientarsi tra le tantissime opportunità proposte. Windows World '95 sarà aperta tutti i giorni, da mercoledì a sabato, dalle 9,30 alle 18. Ingresso gratuito per gli operatori e i giornalisti. Noi ci andiamo gratis.

KGB, ANCORA!!!

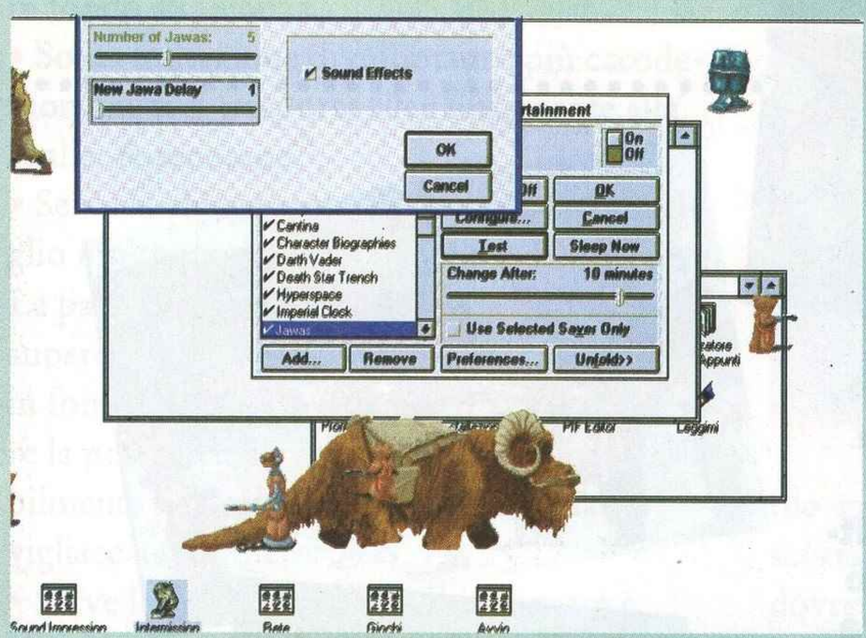




Non è vero che i comunisti sono brutti e che mangiano i bambini. Almeno, sui bambini, non ho informazioni dirette - anche se sarei più che portato ad escluderlo -, e, comunque, certamente non sono brutti. Carini, simpatici, con un tratto molto comix, molto gradevole e colorato, in questo nuovo prodotto della Core Design che ci accompagna in un viaggio attraverso una Russia, che, nonostante le varie cadute dei muri, non sembra ancora "desovietizzata". Dedicato parodisticamente a tutti quelli che proprio non si vogliono rassegnare alla fine della guerra fredda, o agli appassionati lettori di Le Carrè, anch'egli ormai passatello, tra intrecci di servizi segreti, non deviati (i russi si sà, tirano diritto). Il gioco si basa soprattutto su una discreta messa in opera di buone idee e trovatine piutosto divertenti, e sulle avventure di un gruppo di personaggi abbastanza ben assemblati, e dalle caratteristiche ben delineate, che vengono utilizzati contemporaneamente, nel corso di una serie di traversie, verso la soluzione del'enigma finale. Cosa abbastanza interessante, il giocatore entra nei panni di una eroina (ma siamo alle solite, è una ballerina di strip).

REDATTORE

PER VOI 50 CONFEZIONI DI STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT



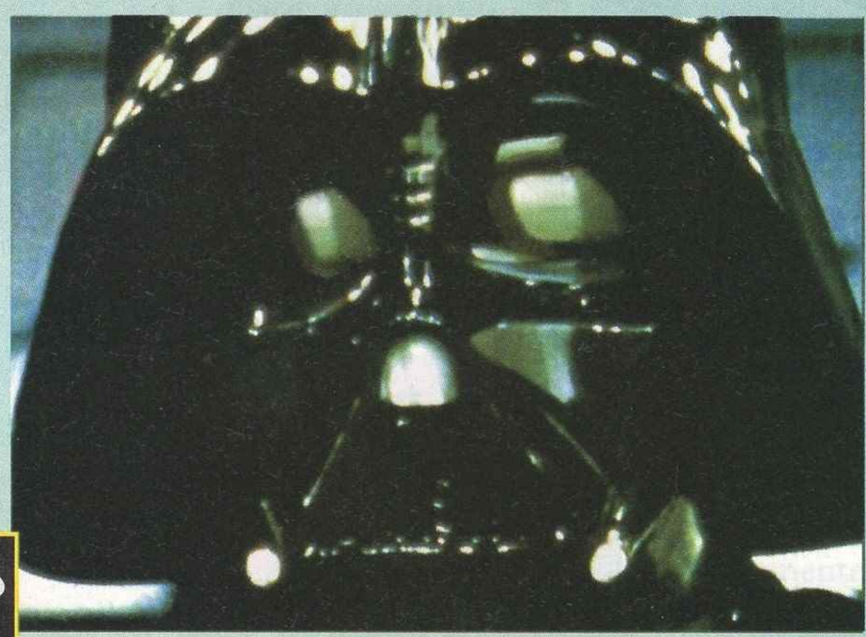
Viva l'entusiamo! Siamo stati letteralmente sommersi di recensioni ispirate al tema di Star Wars e a qualche altro gioco (siamo buoni abbiamo fatto delle deroghe). Attualmente il quantitativo di posta ci fa ritenere che per ottenere la carta relativa sia stata sacrificata una foresta intera di platani (sigh!). In questo numero pubblichiamo alcuni estrapolati di tre recensioni tra le più meritorie: nel prossimo vi daremo i risultati definitivi. Per il momento, se non avete ancora partecipato, sbrigatevi: questa è la vostra ultima possibilità. Che la forza sia con voi!

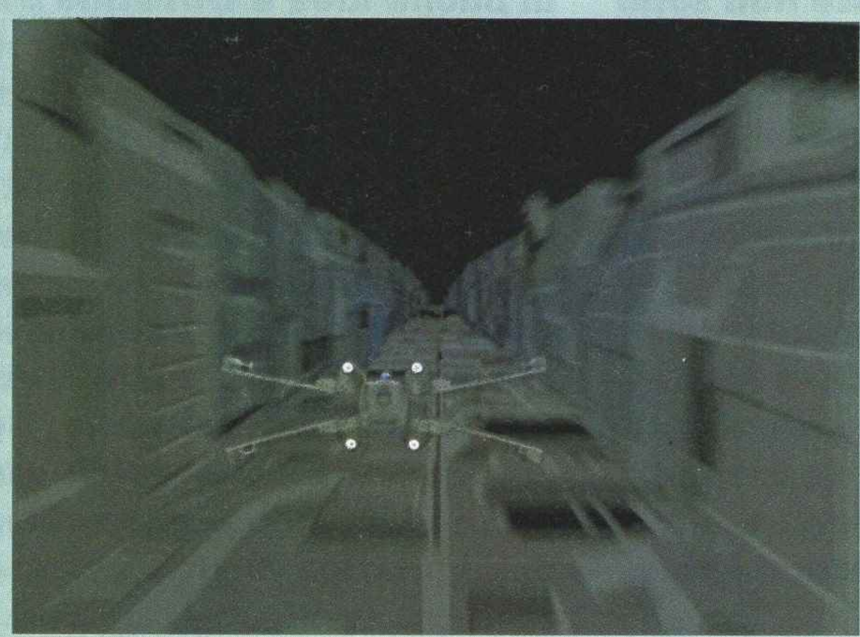
...Aladdin, platform ispirato dall'omonimo film a cartoni animati della Walt Disney, dopo aver fatto la sua comparsa sulle più famose console, esce ora per Amiga 1200 e posso subito dirvi che il risultato è quanto di più bello si sia mai visto sulla macchina di casa Commodore. Inizio a descrivervi il programma dallo storyboard: il cattivo Jafar è riuscito a portare a termine il suo piano malefico, infatti ha imprigionato la bellissima Principessa Jasmine segregandola nel Palazzo del Sultano e solamente un impavido eroe può riuscire a liberarla. Indovinate un po' di chi sto parlando? Bravi, avete proprio indovinato, si tratta di Aladdin, un ragazzo che ha coraggio da vendere e un agilità da far invidia ai campioni mondiali di atletica leggera...

FABIO PASSONI - VIA ROMA, 15 - 20090 VIMODRONE (MILANO)

...Quella sarà la distanza del "Computer" che, tramite il suo generatore con cinquecento pannelli solari, sarà in grado di sfruttare al massimo la luce emanata. Le parti, possono essere costruite e mandate direttamente dalle robofabbriche orbitanti su Kolgrom e Questor, si lo sò sono le stesse che riforniscono alcune parti per la Morte Nera, ma non penso che nessuno obbietterà se si ritarda l'arrivo di qualche pezzo...

MASSIMO SCAGLIA VIA COL. A. BETTONI, 25 - 25124 BRESCIA

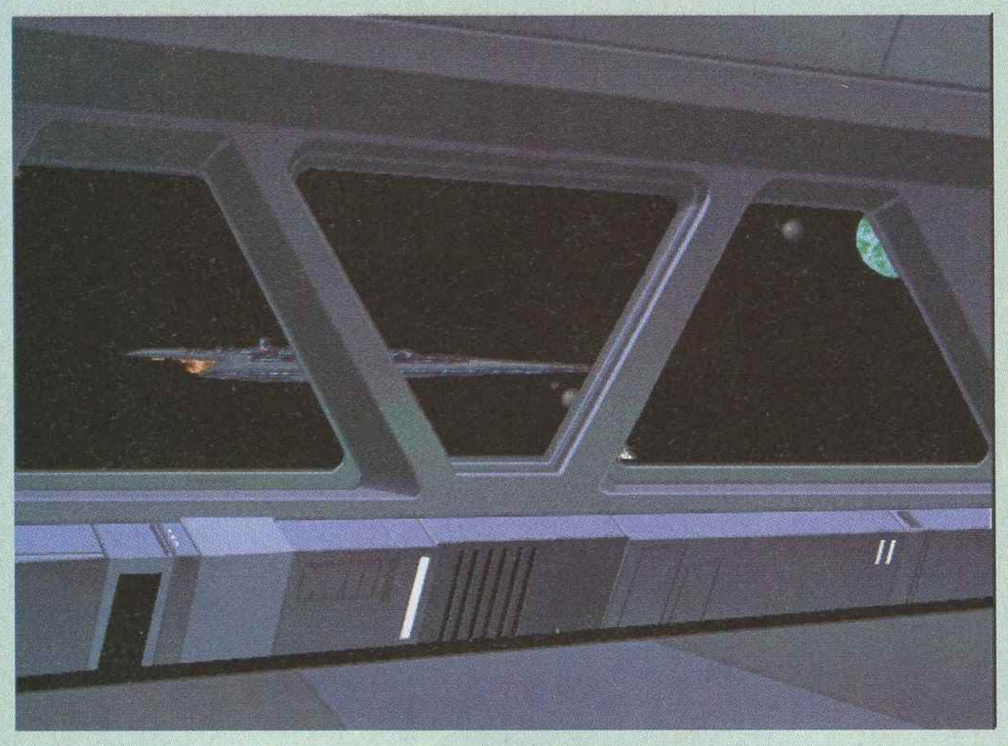


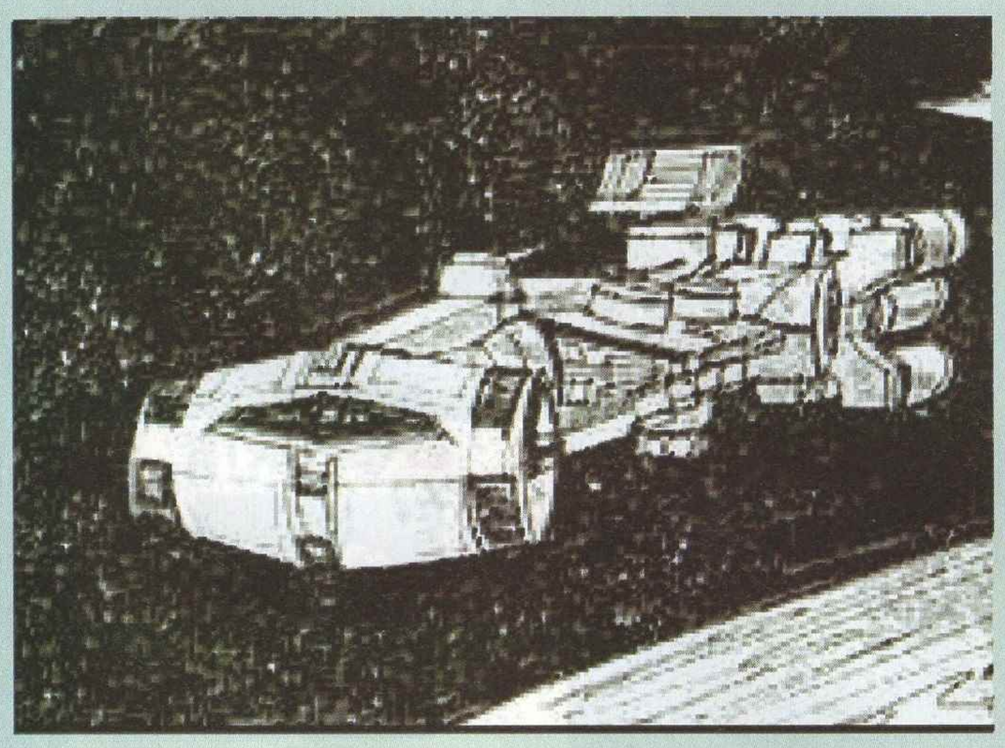


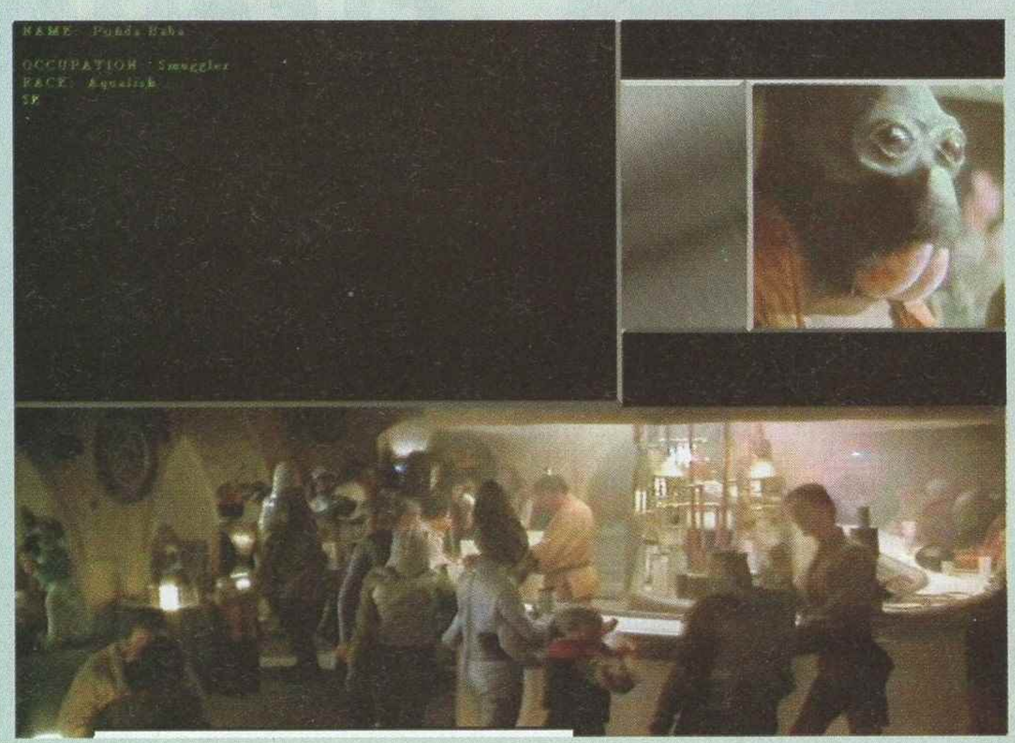
...le figure olografiche si muovono mostrando poligoni sfumati con tecnica goraud-shading che lascia sbalorditi. La collezione di caccia (autunno-inverno) è fantastica: non solo ci sono quelli che guideremo, ma anche le fregate, le corvette Corelliane (la nave di Han Solo, per intenderci), tutti i tipi di mine, contenitori e (non potevano mancare) tutte le attrezzature dei ribelli.

GIORGIO PANIZZI VIA LONGO, 9 20124 BERGAMO

STELLARE







Saranno ritenute valide soltanto le recensioni accompagnate dal tagliando di partecipazione. Non sono valide fotocopie e similari! Le eventuali fotocopie dei tagliandi pervenute saranno premiate con una fotocopia della confezione di "Star Wars", altrettanto prestigiosa ma un po' meno giocabile dell'originale!

Inviare in busta chiusa a K "Il redattore stellare" Via Pagliano, 37 20149 Milano

Tagliando di controllo

Il redattore stellare è:

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Tel. .....

Voglio scrivere per K perché...

.....

.....

.....

.....

.....

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

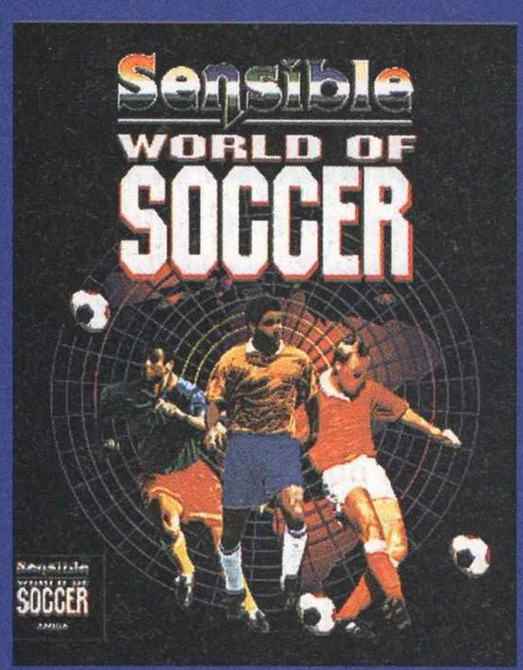
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

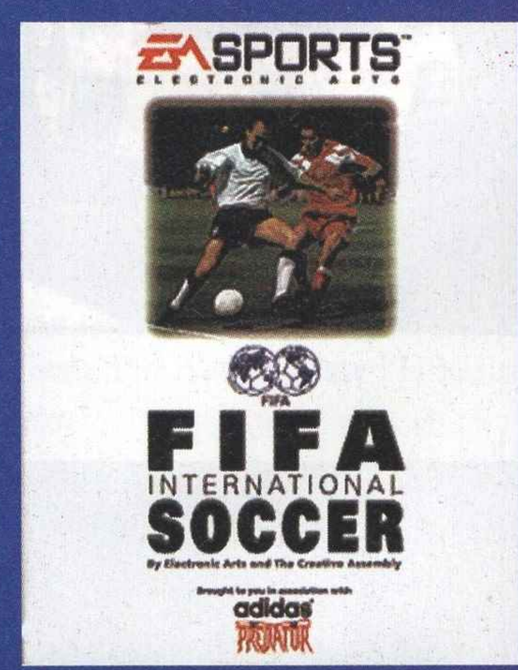
A M I G A

FAX 051-344.906

RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO PROGRAMMI ED ACCESSORI

LIT. 59.000	LIT. 53.000	LIT. 63.000	LIT. 59.000	LIT. 49.000	LIT. 49.000	LIT. 32.000	LIT. 69.000	LIT. 65.000
LIT. 59.000	LIT. 73.000	LIT. 56.000	LIT. 65.000	LIT. 69.000	LIT. 68.000	LIT. 59.000	LIT. 55.000	LIT. 56.000
LIT. 55.000	LIT. 47.000	LIT. 54.000	LIT. 64.000	LIT. 77.000	LIT. 48.000	LIT. 82.000	LIT. 59.000	LIT. 59.000
LIT. 56.000	LIT. 62.000	LIT. 62.000	LIT. 48.000	LIT. 67.000	LIT. 67.000	LIT. 49.000	LIT. 77.000	LIT. 65.000





FORMATO AMIGA **55.000**
FORMATO PC TELEFONARE
FORMATO CD ROM TELEFONARE

FORMATO AMIGA **65.000**
FORMATO PC TELEFONARE
FORMATO CD ROM TELEFONARE

TUTTI I PROGRAMMI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI CON GARANZIA TOTALE DI 12 MESI
PREZZI IVA COMPRESA
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA - CONSEGNE IN 24-48 ORE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CDROM

FAX 051-344.906

Aces of the Deep	Alone in the Dark 2	Armored Fist	Battle Isle 2	The Big 100	Bloodnet	Bridge Champion	Cannon Fodder / Steel Sky	Castles II
LIT. 86.000	LIT. 86.000	LIT. 79.000	LIT. 59.000	LIT. 39.000	LIT. 74.000	LIT. 74.000	LIT. 94.000	LIT. 74.000
Central Intelligence	Colonization	Comanche CD	Blood	Combat 3	Corridor 7	Creature	Crime Patrol	cyberwar
LIT. 89.000	LIT. 79.000	LIT. 79.000	LIT. 89.000	LIT. 69.000	LIT. 63.000	LIT. 115.000	LIT. 82.000	LIT. 89.000
Cyberia	Dawn Patrol	Delta V	Dog Fight	Dream Web	Dune	Earthsiege	Ecstatica	
LIT. 94.000	LIT. 79.000	LIT. 87.000	LIT. 33.000	LIT. 84.000	LIT. 89.000	LIT. 39.000	LIT. 89.000	LIT. 99.000
Encarta'95	F117A	FIFA International Soccer	Frankenstein	The Horde	Inferno	Kick Off 3	King's Quest VII	The Legend of Kyrandia
LIT. 119.000	LIT. 33.000	LIT. 86.000	LIT. 74.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 54.000	LIT. 89.000	LIT. 89.000
Lands of Lore	Little Big Adventure	Magic Carpet	Megarace	Golf	Frank Lloyd Wright	Myst	NASCAR	NHL Hockey 95
LIT. 92.000	LIT. 119.000	LIT. 119.000	LIT. 74.000	LIT. 99.000	LIT. 115.000	LIT. 125.000	LIT. 95.000	LIT. 99.000
Novastorm	Pirates Gold	Privateer	Quarantine	Rebel Assault	Return to Zork	Reunion	Rise of the Robots	Sabre Team
LIT. 99.000	LIT. 33.000	LIT. 109.000	LIT. 72.000	LIT. 89.000	LIT. 109.000	LIT. 74.000	LIT. 82.000	LIT. 59.000
Star Crusader	Realms of Arkania	Star Trek	American Revolt	TFX	Theme Park	Tornado	Transport Tycoon	UFO Enemy Unknown
LIT. 82.000	LIT. 99.000	LIT. 96.000	LIT. 92.000	LIT. 97.000	LIT. 99.000	LIT. 77.000	LIT. 85.000	LIT. 82.000
Pagan Ultima VIII	Ultimate Body Blows	Killing Moon	U.S. Navy Fighters	Wing Commander III	Wild Blue Yonder	Wolfpack	World Circuit Golf	Wing
137.000	82.000	109.000	109.000	129.000	89.000	62.000	99.000	109.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Arte

AI CONFINI DEL CIBERSPAZIO

In questo numero di K torniamo su un argomento che avevamo già trattato in precedenza: Internet. Le richieste sono state tante e tali, da indurci a pensare a uno spazio fisso che possa darvi tutte le coordinate necessarie per "navigare" senza problemi nel Ciberspazio.

Avanti, ammettiamolo una volta per tutte: anche ai fanatici di informatica più sfegatati, Internet sta cominciando a diventare parecchio antipatica. Ormai ne hanno parlato tutti, dai quotidiani alle riviste di cucina; per chi ha accesso alla rete la soluzione di qualsiasi genere di problema sembra essere "Provo a dare un'occhiata su Internet". Addirittura, molti universitari sono quasi dispiaciuti quando vengono costretti a lasciare un recapito telefonico al posto del loro beneamato EMail (indirizzo sulla Rete). Quel che è peggio, è che l'articolo-tipo recita: "I service provider offrono Telnet, Gopher, Finger, FTP e Usenet. Attenti, però, perché senza SLIP il WWW risulta troppo lento. Ogni altra informazione la trovate direttamente su Internet, dove peraltro ci sono TUTTE le informazioni del mondo". Se a questo punto non si è capito niente, si è del tutto giustificati. Altrettanto giustificato è il povero utente che, una volta approdato telematicamente nella terra promessa di Internet, davanti al laconico ">" che compare sullo schermo del computer precipita in un abisso di disperazione, rischiarato solo dalla speranza di potere un giorno incontrare gli autori di quegli articoli per riempirli di botte - loro, e tutte le loro siglette incomprensibili.

Già: quello che tutti sembrano dimenticarsi di accennare nelle loro descrizioni entusiastiche della rete di computer più grande del mondo, è che usare Internet non è poi così facile come si potrebbe immaginare, e che prima ancora di pensare di accedervi è meglio avere le idee molto, ma molto chiare. Eccovi quindi una visita guidata della "vera" Internet, dei problemi che nasconde e delle loro soluzioni.

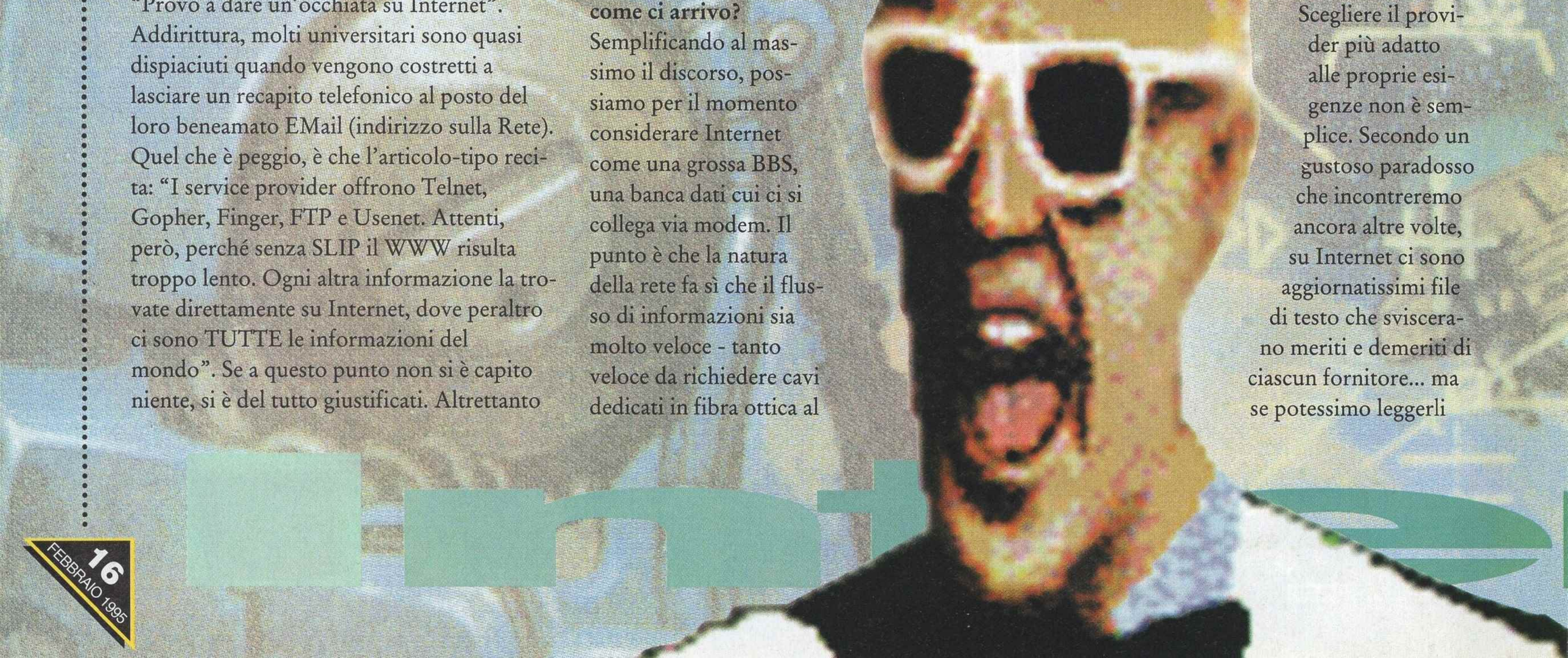
Intoppo numero 1: come ci arrivo?

Semplificando al massimo il discorso, possiamo per il momento considerare Internet come una grossa BBS, una banca dati cui ci si collega via modem. Il punto è che la natura della rete fa sì che il flusso di informazioni sia molto veloce - tanto veloce da richiedere cavi dedicati in fibra ottica al posto del tradizionale doppio filo in rame delle linee telefoniche.

Per collegarsi bisogna quindi fare in modo che un cavo di questo genere arrivi sino al nostro computer (e se siete disposti a pagare una vagonata di milioni a un'apposita azienda non c'è problema), oppure collegarsi con un più banale ed economico modem al computer di qualcuno che questa connessione ce l'ha già. Se si opta per quest'ultima soluzione non si ha che l'imbarazzo della scelta: le banche dati che "fanno da ponte" per Internet (e che, un po' impropriamente, si possono chiamare *service provider*) si moltiplicano di giorno in giorno, ed è facile trovarne lunghi elenchi sulle riviste di informatica.

Intoppo numero 2: quale BBS scelgo?

Scegliere il provider più adatto alle proprie esigenze non è semplice. Secondo un gustoso paradosso che incontreremo ancora altre volte, su Internet ci sono aggiornatissimi file di testo che sviscerano meriti e demeriti di ciascun fornitore... ma se potessimo leggerli



TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SU...

Gli oltre 5000 newsgroup di Usenet nascondono argomenti interessanti, strani o completamente inutili. Ecco qualche esempio.

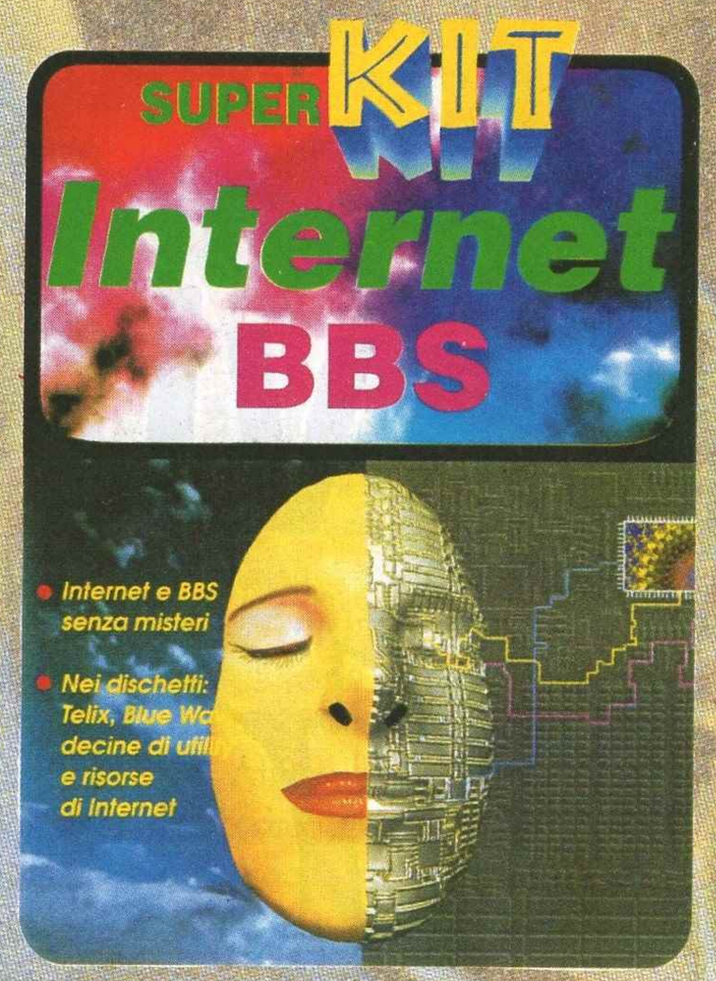
alt.activism.death-penalty **- Discussione fra attivisti contro la pena di morte**
alt.alien.visitors **- Dibattito su "gli alieni sono fra noi"**
alt.barney.dinosaur.die.die.die **- Una specie di fan club al contrario per chi odia Barney, il dinosauro di pelouche viola che imperversa su Internet**
alt.binaries.pictures.fractals **- Immagini di frattali**
alt.conspiracy **- Teorie assurde sui complotti tramati da governi e aziende ai danni della gente comune**
alt.fan.john.doe **- Fan club di un personaggio inesistente (John Doe è il nome dato ai cadaveri non riconosciuti negli obitori statunitensi)**
alt.startrek.klingon **- Tutte le notizie sugli alieni cattivi di Star Trek (c'è anche un corso di lingua Klingon!)**
bit.listserv.new-list **- Aggiornamento sulla nascita di nuovi newsgroup**
biz.dec **- Tutte le informazioni sui prodotti della Digital Equipment**
comp.ai **- Discussioni sull'intelligenza artificiale**
comp.os.ms-windows.programmer.misc **- Notizie e risorse per i chi programma in Windows**
misc.jobs.offered **- Offerte di lavoro da tutto il mondo**
misc.news-east-europe.rferl **- Notizie in diretta dall'Europa orientale**
news.newusers.questions **- Le domande dei nuovi utenti di Internet e le relative risposte**
rec.arts.drwho **- Vita, morte e miracoli di Dr. Who (quello dei telefilm)**
rec.humor.funny **- Barzellette in inglese**
sci.virtual.worlds **- Creazione di modelli dell'universo**
soc.culture.botswana **- Discussioni sulla cultura del Botswana**
soc.roots **- Ricerche genealogiche e genealogia**
talk.philosophy.misc **- Dialoghi filosofici e su ogni genere di filosofia**
talk.weird **- Discussione libera su avvenimenti assurdi realmente accaduti**

non avremmo bisogno dell'accesso che stiamo cercando. Le informazioni più utili, inoltre, di solito non vengono nemmeno prese in considerazione nei depliant e nei famigerati "prospetti informativi". Ecco le domande da fare prima di sottoscrivere qualsiasi abbonamento:.

Quanto posso scaricare? - Non stiamo parlando di IVA o masserizie, ma di dati presenti su Internet: tutte le informazioni del mondo valgono infatti ben poco, se le si può leggere solo a poche pagine per volta. Il fatto è che quando si richiede un file (testi, programmi, ecc.) da Internet, questo viene trasferito sull'hard disk della BBS in attesa che il richiedente lo trasporti finalmente sul suo computer. E' ovvio che se tutti gli utenti potessero prendere infinito materiale e dimenticarselo allegramente per l'eternità senza prelevarlo, la banca dati sarebbe impossibilitata a lavorare. Le risposte possono quindi essere: "Quanto vuoi, ma te lo devi prelevare prima della fine del collegamento", "Non più di un Mega al mese, con giacenza massima di tre mesi" (risposta veramente sentita), o qualsiasi cosa si trovi fra questi due estremi. Conviene decisamente propendere per la prima possibilità.

Sì, ma quando e a quanto? - La domanda sembra contorta, ma è motivata da una triste realtà. Alcune BBS consentono infatti l'accesso a Internet solo in certi orari, o solo per un certo periodo di tempo (tipo: "non più di 10 ore al mese"), e dalla risposta può dipendere gran parte dell'entusiasmo nei confronti del servizio. Il "quanto" si riferisce invece al costo addizionale che alcuni service provider addebitano all'utente per il traffico generato. In pratica, qualcuno potrebbe chiedervi di pagare 100 lire per ogni K che prelevate da Internet: si tratta di appena un decimo di lira a byte, ma potreste finire col pagare 10.000 lire un download formato da un paio di immagini e un giochino in shareware. In questo modo, un utente medio finisce col ritrovarsi circa 300.000 lire al mese di spese extra.

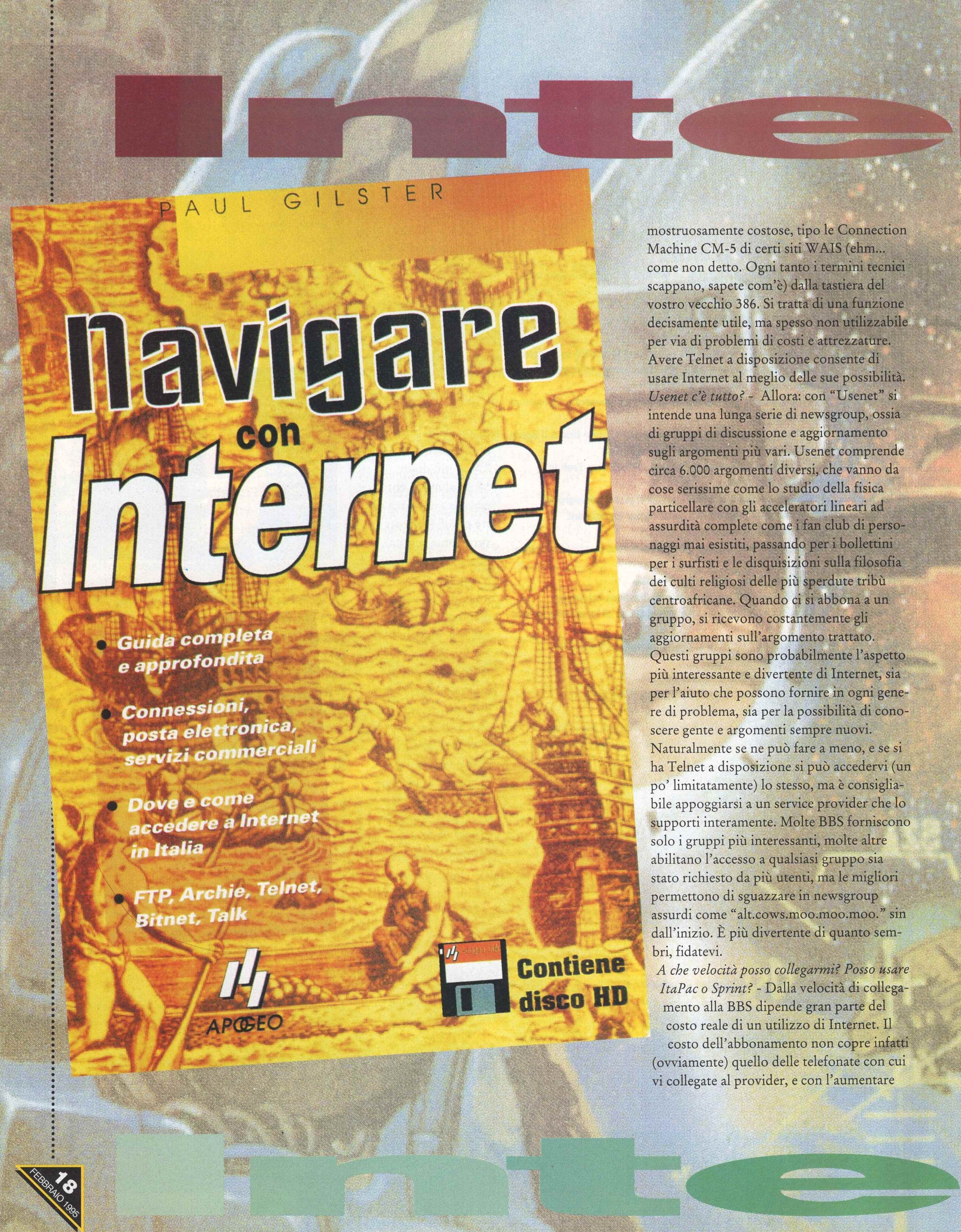
Che limiti ha l'EMail? - La Posta Elettronica



(*EMail*) è la funzione che tutti, ma proprio tutti i fornitori offrono agli abbonati. La maggior parte degli utenti la usa solo per scambiarsi messaggi, ma può essere utilizzata anche per consultare archivi, prelevare programmi e svolgere altre funzioni piuttosto importanti. Tutto sta nel sapere *quanto* la si possa usare. C'è un numero massimo di messaggi che potete spedire o ricevere? Qual'è la lunghezza massima consentita ai messaggi in arrivo? Non ci saranno mica dei costi extra anche qui? In pratica, meno limiti ci sono e (molto) meglio è.

Posso fare FTP? - Domanda fondamentale. "FTP" significa *File Transfer Protocol*, e in soldoni vuol dire "prendere tutti quei meravigliosi programmi che si trovano sulla rete". Avere la possibilità di fare FTP significa risparmiarsi un sacco di grattacapi, ma se siete tipi pazienti potete sopravvivere egregiamente anche senza, prelevando i programmi per posta.

È disponibile il Telnet? - Sempre più difficile: "Telnet" è il nome di una funzione che permette di operare sugli altri computer collegati a Internet. Con Telnet si possono usare programmi potentissimi su macchine



mostruosamente costose, tipo le Connection Machine CM-5 di certi siti WAIS (ehm... come non detto. Ogni tanto i termini tecnici scappano, sapete com'è) dalla tastiera del vostro vecchio 386. Si tratta di una funzione decisamente utile, ma spesso non utilizzabile per via di problemi di costi e attrezzature. Avere Telnet a disposizione consente di usare Internet al meglio delle sue possibilità.

Usenet c'è tutto? - Allora: con "Usenet" si intende una lunga serie di newsgroup, ossia di gruppi di discussione e aggiornamento sugli argomenti più vari. Usenet comprende circa 6.000 argomenti diversi, che vanno da cose serissime come lo studio della fisica particellare con gli acceleratori lineari ad assurdità complete come i fan club di personaggi mai esistiti, passando per i bollettini per i surfisti e le disquisizioni sulla filosofia dei culti religiosi delle più sperdute tribù centroafricane. Quando ci si abbona a un gruppo, si ricevono costantemente gli aggiornamenti sull'argomento trattato. Questi gruppi sono probabilmente l'aspetto più interessante e divertente di Internet, sia per l'aiuto che possono fornire in ogni genere di problema, sia per la possibilità di conoscere gente e argomenti sempre nuovi. Naturalmente se ne può fare a meno, e se si ha Telnet a disposizione si può accedervi (un po' limitatamente) lo stesso, ma è consigliabile appoggiarsi a un service provider che lo supporti interamente. Molte BBS forniscono solo i gruppi più interessanti, molte altre abilitano l'accesso a qualsiasi gruppo sia stato richiesto da più utenti, ma le migliori permettono di sguazzare in newsgroup assurdi come "alt.cows.moo.moo.moo." sin dall'inizio. È più divertente di quanto sembri, fidatevi.

A che velocità posso collegarmi? Posso usare ItaPac o Sprint? - Dalla velocità di collegamento alla BBS dipende gran parte del costo reale di un utilizzo di Internet. Il costo dell'abbonamento non copre infatti (ovviamente) quello delle telefonate con cui vi collegate al provider, e con l'aumentare

della velocità di collegamento diminuisce la durata della chiamata. Per fare un esempio pratico, per prelevare un file di un Mega con un modem a 2400 baud servono circa 70 minuti di collegamento, mentre con un modem a 28.800 se ne impiegano più o meno 5, con un risparmio di oltre il 90% sul costo della telefonata. Ne consegue che è preferibile scegliere una BBS che consenta un collegamento veloce, e fornirsi ovviamente di un modem che supporti tale velocità. La spesa per un modem più veloce verrà ammortizzata prima di quanto crediate. La seconda parte della domanda diventa interessante solo se la sede della BBS è lontana da casa vostra - o meglio, se dovete fare una telefonata interurbana per collegarvici. Le chiamate interurbane costano parecchio, da 15.000 a 50.000 lire circa per ogni ora di collegamento, a seconda della distanza coperta, ed è preferibile non sottostare alle pretese ridicole della SIP. ItaPac e Sprint sono due sistemi del tutto legali per pagare meno le connessioni via modem: in entrambi i casi si deve sottoscrivere un abbonamento al servizio, che addebita poi le spese inviando delle bollette simili a quelle di luce, gas e telefono. In alcuni casi l'abbonamento viene gestito direttamente dal provider, e i costi vengono aggiunti a quelli dell'abbonamento alla BBS su un unico bollettino di pagamento. Con ItaPac si paga un abbonamento iniziale, e *uno scatto* per ogni connessione - indipendentemente dalla durata o dalla distanza. Questo ben di Dio si paga in termini di velocità: massimo 2400 baud, che rendono i tempi di risposta di Internet un po' scomodi. Sprint richiede invece un abbonamento più economico, consente connessioni fino a 14.400 baud ma fa pagare ogni collegamento più caro: 10.000 lire all'ora, indipendentemente dalla distanza. Potere accedere a questi servizi è una grande comodità, ma valutare la modalità di connessione più economica resta spesso un'impresa.

Quali altri servizi offre la vostra BBS? - Molta gente a questo punto s'è dimenticata di stare sottoscrivendo un abbonamento a una banca dati, e non a Internet. Questo significa funzioni extra - spesso meno spettacolari di quelle della Rete, ma comunque interessanti, come minimo per la forte probabilità che siano in italiano invece che in inglese. Tanto vale prenderle in considerazione.

Ah, già: a proposito... quanto costate? - Questa domanda è stata lasciata per ultima non per cortesia, ma perché quasi tutti i service provider offrono abbonamenti diversi a costi diversi, a seconda dei servizi che volete utilizzare. Preparatevi a degli shock: per questo motivo le cifre proposte vanno da 20.000 lire a 1.500.000 all'anno! Senza tutte le altre informazioni è impossibile valutare correttamente le offerte, ma a questo punto dovreste essere in grado di confrontare i diversi provider e scegliere quello più adatto alle vostre esigenze.

FTP: "FREGARE" TANTI PROGRAMMI

Il vero significato della sigla FTP è un altro, ma per molti utenti la possibilità di procurarsi gratuitamente migliaia di prodotti in shareware o freeware trasforma Internet in una specie di colossale supermercato. L'unico problema è trovare gli scaffali giusti da cui prelevare merce: ecco qualche suggerimento.

atari.archive.umich.edu **- Programmi per ogni genere di computer Atari**
elbereth.rutgers.edu **- Enormi archivi riguardanti la fantascienza di tutti i tempi e di tutto il mondo**
explorer.arc.nasa.gov **- Un classico: l'archivio della NASA, pieno zeppo di immagini scattate dalle varie sonde in giro per la galassia**
ftp.eff.org **- Programmi di crittazione per la protezione della privacy nei messaggi**
ftp.fidonet.org **- Da qui si accede agli archivi dell'enorme rete di computer Fidonet**
ftp.microsoft.com **- Tutto il software di pubblico dominio della Microsoft e quello, gratuito, per chi risulta utente registrato**
ftp.ripe.net **- Informazioni sulla situazione e l'uso di Internet in Europa**
ftp.uu.net **- Software di ogni genere**
iraun1.ira.uka.de **- Elenchi di siti che consentono ftp**
mrcnext.cso.uiuc.edu **- Accesso al Progetto Gutemberg, che mette a disposizione le versioni elettroniche di migliaia di libri in tutte le lingue**
sumex-aim.stanford.edu **- Programmi per Macintosh**
vacs.upw.edu **- Testi di canzoni e discografie**

Intoppo numero 3: che cosa mi serve?

Dopo tante magagne, ecco finalmente una notizia piacevole. Per collegarsi a Internet non serve cambiare computer. Non serve il CD-ROM, non serve la Super VGA, non servono schede audio fenomenali e nemmeno il mouse. Beh, a dir la verità *potrebbe* servire un hardware potente per utilizzare le interfacce grafiche più avanzate disponibili sulla Rete, come un certo *Mosaic*, che diventa però inutile se non si dispone per lo meno di un collegamento semi-diretto, chiamato "SLIP" o "PPP" e offerto da alcuni service provider con costi aggiuntivi. In pratica è però più che sufficiente un 386, un Amiga o un Macintosh di base. A questo bisogna aggiungere il modem più veloce che ci si possa permettere, l'abbonamento al service provider e, soprattutto, un sacco di tempo. Non è uno scherzo: a meno che non siate

dotati di una volontà più che ferrea, e vi costringiate a usare solamente la posta elettronica per comunicare con altri utenti, ignorando le migliaia di gigabyte di programmi, documenti, giochi, risorse e altro che avrete a portata di tasto, Internet è destinato a diventare il vostro hobby più impegnativo. Vi servirà del tempo per imparare a usarla al meglio, del tempo per selezionare ed esaminare il materiale che più vi interessa, del tempo per partecipare all'attivissima vita della Rete e molto, molto tempo per esplorare il ciberspazio lasciandovi trasportare dalla curiosità da un menu all'altro, per non parlare del tempo che dovrete impiegare a tradurre il materiale prelevato dall'inglese, lingua in cui viene scritta la quasi totalità del materiale di Internet. Se pensate di avere questi requisiti, potete pure sottoscrivere il vostro abbonamento e diventare finalmente uno dei 25 milioni di utenti di Internet.

UN SALTO IN EDICOLA

Internet può essere anche un'edicola molto fornita, con vere e proprie riviste elettroniche che vengono spedite automaticamente come EMail non appena sono state prodotte. Alcuni indirizzi cui abbonarsi:

***fast@garnet.berkeley.edu* - Fineart Forum, rivista di belle arti**
***ftp.halcyon.com* directory *pub/mirror/cud/phrack* - Phrack, rivista per gli hacker (pirati di hardware e software)**
***ftp.spies.com* directory *Library/Zines* - Voices from the Net, una specie di cronaca della vita su Internet**
***jmachada@pacs.pha.pa.us* - Bits and Bytes, raccolta settimanale del meglio dell'informazione informatica**
***listserv@uwavm.bitnet* - Disted, periodico che tratta ogni aspetto dell'educazione a distanza (anche tramite Internet)**
***meckler@tigger.jvnc.net* - Internet World, informazione sugli sviluppi della rete**

Intoppo numero 4: OK, dove avete messo la mia Rete?

Sappiatelo sin da ora, Internet non assomiglia neanche un po' alla "realtà virtuale" de *Il Tagliaerbe*, e nemmeno ai coloratissimi computer dell'Enterprise in *Star Trek*.

L'aspetto della Rete sul monitor del vostro computer può infatti variare a seconda del service provider che avete scelto, ma in ogni caso non sarà particolarmente allettante.
Nel peggiore dei casi vi troverete in un ambiente simil-UNIX, di fronte al vero volto di Internet: uno schermo vuoto, e un ">" lampeggiante.
Se sarete più fortunati non vi accorgerete nemmeno di essere su Internet: vi sembrerà di essere in una normalissima BBS, e le funzioni della Rete si prenderanno gioco di voi da voci apparentemente irrilevanti inserite nei menu più tradizionali, come per esempio "8 - Collegamenti News" per accedere a Usenet.
In caso di parentela con Gastone (quello dei fumetti Disney) il service provider vi avrà invece fornito una qualche forma di interfaccia grafica, che renderà l'impatto con la rete leggermente meno traumatico.
Comunque vadano le cose, questo è il punto in cui si fermano tutti gli articoli che abbiate mai letto. Il contascatti della Telecom sta suonando gioiosamente la Cucaracha, se provate a digitare "Aiuto" oppure "Help" il computer vi risponde un po' infastidito ">", e non avete la più pallida idea di come comportarvi. Benvenuti nel club.

Intoppo numero 5: Chi sono? Da dove vengo? Dove vado?

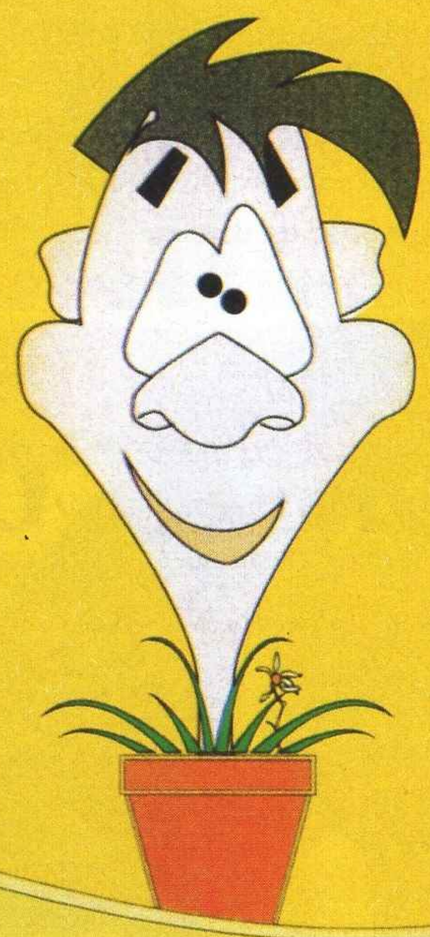
Alla base di Internet ci sono gli *indirizzi*, che identificano i computer che formano la Rete e gli utenti che li utilizzano. Un indirizzo tipo potrebbe essere: "gianni.agnelli@presidenza.fiat.it". Le parti meno intuitive sono la chiocciolettа, che significa "presso", e l'estensione .it, che è l'identificativo dell'Italia.
Tutti gli utenti della Rete hanno un indirizzo, che può essere usato per scambiarsi messaggi. La parte più interessante è però quella a destra della chiocciolettа, che viene utilizzata anche per collegarsi ai vari computer (che si chiamano "nodi" o "siti") per prelevare file e consultare archivi. L'aspetto divertente è che, per una serie di motivi che hanno soprattutto a che fare con la crescita rapidissima di Internet, non esistono elenchi completi di questi indirizzi, e gran parte del lavoro consiste proprio nello scoprire gli indirizzi che servono di volta in volta.
In una condizione simile, è fondamentale prefiggersi uno scopo preciso per ogni collegamento, e cercare di non divagare troppo dalla propria meta. Poiché utilizzando Internet si scopre subito di avere bisogno di una quantità di strumenti di lavoro, facciamo qualche esempio pratico esaminando questi strumenti e il modo di procurarseli.

Intoppo numero 6: come faccio a trovare i file?

Il primo programma che ci serve è un'utility divisa in due parti, chiamate UUENCODE e UUDECODE. Il motivo è che Internet sfrutta un sistema di trasferimento dei dati (che in informatichese si chiama "protocollo") che riconosce solo una parte dei caratteri utilizzati dai computer. Visto che programmi, immagini e altri dati sono invece memorizzati impiegando *tutti* i caratteri, è necessario tradurli in un formato comprensibile alla rete prima di trasmetterli (con UUENCODE) e riconvertirli in una forma

INTERNET per tutti

- *Internet: cos'è, come ci si collega, come usarlo*
- *Spiegazioni senza gergo tecnico*
- *Una soluzione ad ogni problema*



Dal nulla alla conoscenza, dalla paura alla padronanza.

utilizzabile all'arrivo (con UUDECODE). Detto per inciso, con questo sistema si finisce col creare file di testo che, guarda caso, possono tranquillamente essere spediti per posta elettronica all'interno di normalissime lettere. È per questo motivo che la funzione FTP può essere considerata secondaria, anche se nel nostro esempio useremo proprio FTP per questioni di semplicità, comportandoci come se potessimo disporre di tutte le risorse della rete.

Innanzitutto ci serve sapere dove andare a trovare UUENCODE. Esistono vari modi per trovare un file, rappresentati da programmi che si chiamano, in ordine decrescente di praticità, *Veronica*, *Gopher* e *Archie*. Neanche a farlo apposta, è quest'ultimo il più adatto alla ricerca di file prelevabili: va cercato fra i menu del nostro provider e attivato. Può darsi che Archie non sia disponibile direttamente, e in questo caso è sufficiente usare la funzione Telnet per raggiungere un sito che lo metta a disposizione. Per ottimizzare i tempi del servizio conviene scegliere una destinazione geograficamente vicina, come per esempio Darmstadt in Germania. In questo caso basta digitare *telnet archie.th-darmstadt.de* , e ci si ritrova a utilizzare tranquillamente il programma, introdotto dalle stesse righe di testo che avremmo visto se vi avessimo acceduto direttamente.

Una volta in Archie si risponde alla richiesta di password con un generico *archie*, e si procede con la ricerca. Nel nostro caso digitiamo *prog uuencode* ("prog" è il comando di ricerca) e otteniamo una serie di risposte con questo formato:

FAMMI USARE IL TUO COMPUTER

Con la funzione Telnet si possono utilizzare alcuni computer collegati a Internet come se fossero a casa propria. Ecco alcuni indirizzi interessanti.

***134.130.130.46 4321* Login *guest* - A questo indirizzo si gioca a backgammon a qualsiasi ora, contro un computer o un avversario umano**
***castor.tat.physik.unituebingen.de* Login *games* - Giochi online di ogni genere**
***delocn.udel.edu* - Centro di informazione oceanografica, con programma delle crociere di ricerca (sono spesso accettati dei volontari)**
***elib.zib-berlin.de* Login *elib* - Enorme collezione di software**
***library.darthmouth.edu* Login *dante* - Imponente progetto di ricerca sull'opera di Dante Alighieri**
***locator.nlm.nih.gov* Login *locator* Password *health sciences resources on the internet* - Accesso alla biblioteca nazionale di medicina statunitense**
***michael.ai.mit.edu* Login *guest* - Giochi di ruolo virtuali, basati su sofisticatissime routine di intelligenza artificiale del Massachussets Institute of Technology**
***spacelink.msfc.nasa.gov* - Il database ufficiale della NASA, dalla sua nascita a oggi**
***world.factbook93.src* - Accesso agli archivi della CIA relativi alla geografia sociale di tutto il mondo**

Host ftp.microsoft.com
Location: /softlib/misc
FILE -r-xr-xr-x 1472 Feb 27 1988 UUENCODE.EXE

Il lavoro con Archie è finito. Il comando necessario a lasciare il programma può cambiare da un sito all'altro, e viene indicato all'inizio del collegamento: fra i più gettonati ci sono la combinazione *control-D* e il sempiterno *quit*, che incidentalmente è anche il comando che termina il collegamento Telnet. Naturalmente ci sarebbero parecchie altre cose da dire sia su Archie che su Telnet, ma già con queste conoscenze si riesce a sopravvivere egregiamente.

Intoppo numero 7: come prelevo i programmi?

Dicevamo prima che per prelevare i file useremo la funzione FTP. Qui non c'è Telnet che tenga: o avete accesso a FTP dalla vostra BBS, o vi arrangiate per posta elettronica.
Come al solito, bisogna scovare la funzione fra i menu del provider: potrebbe chiamarsi "Trasferimento e prelievo di file", o qualcosa del genere. La prima riga delle risposte di Archie ci ha indicato dove collegarci per prelevare il file, quindi non ci resta altro che digitare *ftp ftp.microsoft.com* . Non ci sono ripetizioni: il primo "ftp" è il comando di connessione, e il secondo è una parte dell'indirizzo che vogliamo raggiungere. Una sintassi alternativa è, dalla linea di comando FTP>, *open ftp.microsoft.com.*
A questo punto, dopo qualche messaggio, si arriva a una richiesta di codice d'accesso che suona più o meno come: *FTP.MICROSOFT.COM>login*. Non c'è da avere paura: in questi casi la risposta è identica per tutti i siti che consentono FTP. Basta digitare *anonymous*, e si accede senza problemi all'hard disk del computer prescelto. Qui si possono usare i comuni comandi UNIX per esaminare il contenuto delle memorie di massa, ma Archie ci ha già detto dove cercare. Con il comando *cd /softlib/misc* (suggerito dalla seconda linea di risposta) si entra nella directory che contiene il programma cercato, che può essere esaminata con un tradizionale *dir*.

Di tutta la pappardella indicata nella terza riga dei responsi di Archie ci interessa solo l'ultima parte, che indica il nome del programma. Prima di prelevare i file conviene sempre prenderne in considerazione l'estensione (la scritta dopo il punto): a meno che non sia .TXT, o del tutto assente, il file contiene anche caratteri "alti", quei famosi caratteri che non possono essere trasmessi dalla Rete. FTP esegue tutte le operazioni di codifica e decodifica direttamente, ma come è ovvio bisogna richiederglielo. Il comando in questione è *binary*: quando si deve prelevare un file di testo si indica invece *ascii*.
Il comando per prelevare i file è "get", quindi bisogna digitare *get UUENCODE.EXE* - stando attenti alle maiuscole, che in UNIX vengono riconosciute e distinte dalle minuscole. Il computer ci chiederà allora il nome con cui vogliamo ricevere il file (la domanda potrebbe essere *To local file:* o qualcosa di simile), consentendoci per esempio di ridurre agli 8 caratteri tipici delle macchine DOS eventuali nomi più lunghi, che non sarebbero altrimenti accettati. Si risponde, e in un battibaleno il file si materializza sull'hard disk della nostra BBS - non sul nostro, attenzione - da cui andrà successivamente scaricato.
A questo punto vale la pena di prelevare anche UUDECODE, che sarà presumibilmente nella stessa directory, e poi uscire con il comando *quit*, che ci riporta ai menu del nostro provider.

Intoppo numero 8: e tutte le altre funzioni?

Con queste basi di Telnet, Archie e FTP, si possono prelevare da Internet tutti i programmi che si vogliono - a patto che se ne conosca il nome. In tutti gli altri casi bisogna armarsi di santa pazienza, e cercare l'informazione per approssimazioni successive. Si può procedere in vari modi: il programma WAIS, raggiungibile con *telnet quake.think.com*, esamina il contenuto di tutti *i testi* di uno o più siti Internet alla ricerca di una parola specificata. È un procedimento lungo e non semplicissimo, ma consente ricerche molto dettagliate su qualsiasi genere di informazioni.
I programmi *Gopher* (ce n'è uno a *siam.mi.cnr.it*) suddividono invece i file da loro catalogati in una serie di menu, grazie ai quali si può raggiungere il testo o il programma desiderato con ragionevole facilità. Il problema è che i Gopher non "vedono" tutta la Rete, ma solo una sua parte: per eseguire una ricerca più ampia si può allora usare *Veronica*, che è una specie di "supergopher" che esamina contemporaneamente i menu (non gli elenchi) di tutti i Gopher di Internet.
Sia Gopher che Veronica sono relativamente semplici da usare grazie alla loro struttura a menu e possono essere usati dalla maggior parte degli utenti, ma uno degli strumenti di ricerca più interessanti di Internet è riservato ai proprietari di accessi di tipo SLIP/PPP. Semplificando molto, questo genere di accessi alla rete consente di operare direttamente su Internet, senza venire mediati dalla BBS cui si è collegati. In questo modo si può accedere (grazie all'interfaccia *Mosaic* di cui accennavamo prima, che si trova a *ncsa.uiuc.edu* nella directory */pc/mosaic* con il nome *WINMOS*.ZIP* e*WIN32S.ZIP*) al World Wide Web, una specie di enorme documento ipertestuale che comprende testi, immagini, suoni e animazioni. Il WWW consente di scovare le informazioni che si cercano in maniera davvero intuitiva e spettacolare, saltabeccando da un argomento all'altro come se ci si trovasse su una sorta di megaenciclopedia telematica.
Troppa confusione? Un buon modo per chiarirsi le idee potrebbe essere esplorare queste funzioni per recuperare un preziosissimo file intitolato *Zen and the Art of Internet - A Beginner's Guide*, che spiega in maniera semplice e interessante come sfruttare la rete.

Intoppo numero 9: abbiamo detto tutto?

Con quanto esposto sinora si potrebbe tranquillamente passare l'eternità a giocare con Internet e i suoi contenuti, ma la Rete offre molto di più. Internet è infatti in continua evoluzione: ogni giorno compaiono nuove versioni dei programmi descritti, che sono per altro solo una piccola parte degli strumenti offerti.
In queste pagine non abbiamo nemmeno preso in considerazione funzioni come *talk* (per dialogare in diretta con gli altri utenti), *ping* & *finger* (per scovare indirizzi conosciuti per metà) o *Hytelnet* (che mischia Veronica e Telnet in un unico potentissimo strumento), né aspetti interessanti come le riviste elettroniche, i forum, i cybermall o un sacco di altre cose. Questo articolo vi avrà probabilmente mostrato aspetti di Internet che non conoscevate, ma il punto è che per descrivere Internet non basterebbe un intero libro.
A questo proposito, non possiamo che suggerire agli interessati di fare un giro in libreria e dare un'occhiata nella sezione dedicata all'informatica, dove troveranno dozzine di libri dedicati a Internet. La casa editrice Apogeo ha pubblicato per esempio una quaterna di titoli di un certo interesse. *Internet per tutti* nasconde dietro una copertina orribile una delle più semplici guide alla Rete disponibili in italiano; *Nel ciberspazio con Internet* esamina gli aspetti più tecnici dell'impiego Internet con un occhio di riguardo a Usenet e alle mailing list. *Superkit Internet e BBS* ha il grande pregio di contenere due dischetti pieni di pratiche utility per la connessione, e un dischetto si trova anche in *Navigare con Internet*, un librone di 500 e passa pagine che racconta vita, morte e miracoli della Rete.

K-MART

Vendo Amiga 600 + imballo originale + garanzia originale Commodore Italia + Manuali d'uso + Sistema operativo: "Workbench 2.0" + Mouse a L. 350.000.
Vendo, inoltre, 3 joystick + cavo scart + 100 fra giochi e programmi + 22 numeri di "K" + 2 numeri di "TGM" a 150.000.
Oppure il tutto in blocco a L. 450.000.
Telefonare Matteo ore pasti 0187/731447

Vendo per PC MS-DOS i seguenti giochi originali: Flight simulator 5.0, Doom II, Raptor. Tutti nella loro confezione completa di manuali rigorosamente originale. Prezzo da concordare.
Telefonare a Vittorio: 06/9994824 (dopo le ore 21.30)

Vendo a prezzi molto vantaggiosi giochi originali per Amiga come: Loom, Monkey Island II, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Epic, F15 II, Dragon's Lair II, Robocop 2, The Colonel's Bequest...
Cerco Fifa Soccer (per Amiga), Rex Nebular (per PC), Maniac Mansion (per PC) originali, e svariati numeri di K.
Federico 0536/885731

Cerco per Amiga i seguenti classici: Stunt Car Racer, IK+, Last Battle, After the War, Switchblade 2.
Via Campo Sportivo P.56
84085 Mercato S. Severino (Sa)
Tel. 089/825549 (ore pasti)

Vendo originali per PC 3,5 Doom II, e Sim City 2000 (in italiano). Telefonare allo 041-449629 e chiedere di Andrea.

Vendo Amiga 600 + programma stampa C1-Text + 7 giochi originali tra cui Monky 1, Dune, Syndacate, Dylan dog a L. 400.000.
Telefonare a Stefano 0551/482588 (ore serali).

Vendo Game Boy e giochi originali per Amiga.
Game boy con cuffie, lente, luce + 2 giochi + cavo connettore ecc... a 130.000 lire.
Giochi per amiga: Fast Lane, Birds of Prey, Jurassik Park (versione Amiga 1200/4000).
Insieme al Game Boy potete anche acquistare un Nea con 10 giochi, joypads, adattatore tu, pistola ecc...
Il tutto a 180.000 lire, Game Boy compreso.
Cerco inoltre espansione esterna per Amiga 500/1000.

PRODOTTO PARTECIPANTE AL MILIA AWARDS '95 DI CANNES

New Age INTERACTIVE

il primo magazine interattivo di cultura e intrattenimento

IN EDICOLA OGNI DUE MESI A SOLE L. 29.500 RIVISTA + 1 CD ROM +1 CD-I + VIDEOCASSETTA VHS

. CD ROM UNIVERSAL MULTIPIATTAFORMA COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1 E APPLE MACINTOSH;
. CD-I DIGITAL VIDEO CODIFICATO MPEG E AUDIO HI-FI CON MIXING DOLBY SURROUND
. VIDEO VHS HI-FI STEREO DIGITAL MASTERING E MIXING DOLBY SURROUND

argomenti trattati
- animazione computerizzata: su VHS e CD-I digital video fantastici clip con avveniristiche immagini di realtà virtuale;
- viaggi: clip girati nei paesi più belli del mondo;
- relax: percorsi guida ipertestuali di medicina alternativa e test di psicologia;
- musica: segnalazioni e recensioni di tutte le novità in videocassetta e video CD; recensioni attive di CD audio e VHS;
- cinema d'autore: recensioni di film in VHS e laserdisc;
- supporti interattivi: recensioni di CD ROM e CD-I.

® WINDOWS E' UN MARCHIO REGISTRATO DI MICROSOFT CORPORATION

® APPLE MACINTOSH E' UN MARCHIO REGISTRATO DI APPLE COMPUTER

BILINGUA
ITALIANO/ENGLISH

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
1678-29018

PER INFORMAZIONI E ORDINI

E' UN' EDIZIONE
New Sounds MULTIMEDIA
Via Zara, 20 - 20052 Monza (MI)
Tel. 039/2000623 - Fax. 039/2001432

Scapicchi Francesco via Maniconi, 108 06077 P. Felcino (Pg)

Cerco disperatamente il vecchio gioco di ruolo della Sierra/Falcon "Sorcerian" per PC.
Fabio Franchello
C.so Divisioni Alpine n.37
12074 Cortemilia (Cuneo)

Vendo i seguenti giochi in confezione originale per PC: The Godfather (L.30.000); Eternam it. (L.45.000); King's Quest V it. (L.45.000); The two towers (L.45.000); Michael Jordan in Flight (L.55.000); Monkey Island 2 it. (L.45.000); Doom (L.40.000; Fifa International Soccer it. (L.65.000); PGA Tour Golf (L.50.000).
Per chi fosse interessato scambio uno di questi giochi con Hand of Fate oppure con Legend of Kyrandia entrambi con programma e manuale in italiano.
Stefano tel. 02/92107281

Vendo per PC i seguenti giochi originali: Ultima VII (L.40.000), Sam & Max Hit the Road (L.60.000), Monkey Island (L.40.000), Maniac Mansion (L.25.000), Day of the Tentacle (L.55.000), Space Quest III (L.40.000), Hand of Fate (L.60.000), X-Wing + B-Wing (L.60.000), L.S. Larry 5 (L.50.000), Dylan dog attraverso lo specchio (L.45.000), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (L.50.000).
Sconti per chi acquista più titoli od in omaggio giochi dell'edicola by Simulmondo. Sono disposto a scambiare i titoli con videogiochi Super Nintendo o Game boy.
Giorgio - tel. 02/70104667 ora di cena.

Vendo drive esterno per Amiga a L. 110.000. Telefonami allo 099/7715330 Possibilmente ore pasti. Ciao da Vittorio di Talsamo (Ta)

Vendo gioco per Amiga Indiana Jones and the Fate of Atlantis, originale, completo di manuali, a L.35.000.
Vendo espansione di memoria PCMCIA da 1 Mb per Amiga 600/1200, a L.100.000.
Giacomo 039/881073

Vendo per PC giochi originali a metà prezzo: altered Destinty, Battletech, Cannon Fodder, Alone in the Dark, Hard Nova, Knights of the Sky, Michael Jordan Starflight 2, Theatre of War, ultimate Underworld 1 & 1, Wax Works, Strike Commander, Dragon's Lair (CD), Darkdsees, Star trk, Megarace (CD)Rebel Assoult (CD), Secret Weapons of the Luftwaffe (CD).
Roberto tel. O55/412002

Cerco giochi C64, per emulatori che girino su Amiga.
Toni Massimo via La Quercia, 71 55055 Ponte All'Ania (Lu)

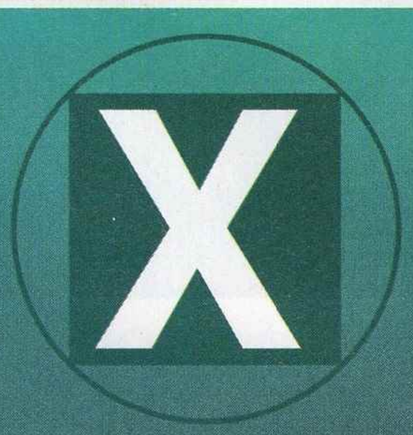
Vendo Sega Master System II Plus, con pistola e gioco relativo, più nove giochi bellissimi, un joystick a "T", tutto perfettissimo a L.250.000. Vendo, inoltre, Amiga 1200, tre mesi di vita documentati con ricevuta e garanzia -un programma- un gioco originale e mouse a sole L.580.000.
Telefonare a Michele 02/7530426 (dopo le 20)

Kappissima redazione di K, vorremmo fare un annuncio sulla vostra stupenda rivista. Siamo tra ragazzi che cercano contatti con altri per poter scambiare giochi per Amiga.
Questi sono i nostri indirizzi:
Massimo Salotti, via Cesare Battisti n.15, 55052 Fornaci di Barga (LU) tel. 0583/75037
Gabriele Amadei, via Risorgimento, 55052 Fornaci di Barga (Lu) tel. 0583/75757
Magri Nicola, via Seggio, 44/a, 55050 Filecchio (Lu)

Vendo giochi per PC nella confezione originale e con manuali in buono stato: Star Trek 25th Anniversary (L.40.000), Tex (L.60.000), Syndacate (L.50.000), Frontier -elite II- (L.50.000), Maelstrom (L.50.000).
Vendo inoltre 4 SIMM da 1 Mb l'una, 30 pin, 80 nanosecondi (per 386, 486 SX/DX) a L.250.000
Marco, tel. 02/9300589, dopo le h.20

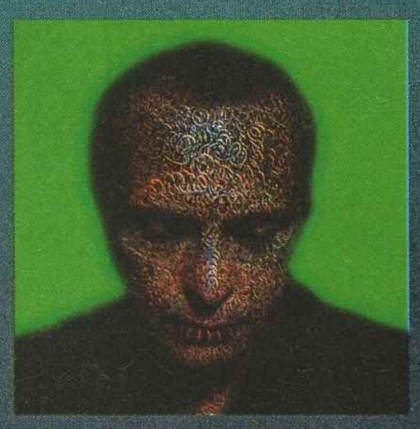
Vendo A500 + espansione 512K + Mouse+ Joystick + drive esterno + cavi a L. 300.000 e VENDO Hard Disk A590 Commodore 20Mb+espansione 2Mb a L.250.000.
Simone - Tel. 050/531300

Vendo AMiga 500 V.1.3 espanso a 1Mb con monitor commodore 1084 e secondo drive esterno + 2 joystick + mouse a L.650.000. Tutto in ottimo stato e vendibile anche separatamente. Max serietà e onestà.
Luca, 081/8772292



PLORA 1

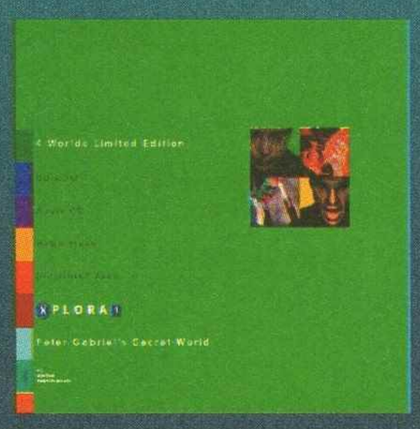
Peter Gabriel's Secret World



DISPONIBILE IN VERSIONE MAC E PC

REQUISITI DI SISTEMA PER PC
CPU: 486/25 o superiore
4MB Ram. 2MB di spazio libero su Hard-Disk. Scheda grafica VGA.
CD-ROM drive a doppia velocità.
Scheda audio compatibile soundblaster con amplificatori e/o cuffie.

REQUISITI DI SISTEMA PER MAC
System 7 o superiore
Monitor 256 colori
4 MB Ram
QuickTime 1.61 e Apple's Sound Manager 3.0 inclusi nel CD-ROM



SPECIAL PACKAGE EDIZIONE LIMITATA

CONTIENE:
CD-ROM PER PC
CD-AUDIO & VIDEOCASSETTA "SECRET WORLD LIVE"
LIBRO ILLUSTRATO X PLORA 1

è un'esclusiva

via Zara, 20 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2000623 Fax 039/2001432

per i tuoi ordini telefona al

distribuzione

via Montesanto, 28 - 20052 Monza (Mi)
Tel. 039/2004869 Fax 039/2007612

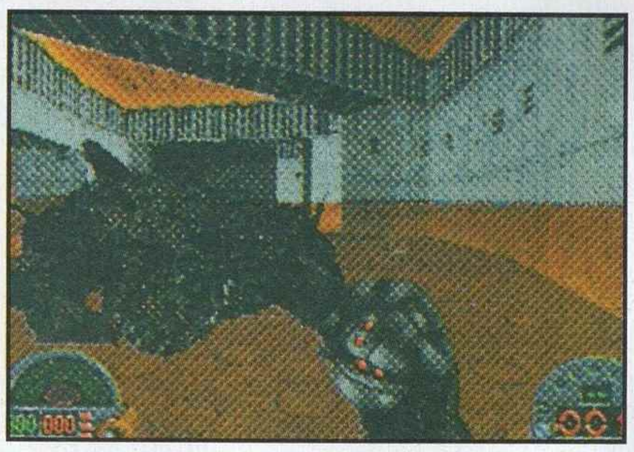
Sta per uscire quello che secondo tutta la stampa specializzata si presenta come il più serio antagonista di Doom. Vediamo un po' in dettaglio di cosa si tratta.

Se uno ha amato fortemente Doom, non può che accogliere con perplessità l'uscità di un prodotto che presenta le stesse dinamiche di gioco e si ripropone oltretutto (orrore, orrore) di usurparne il primato.
Comunque, potete stare tranquilli: Doom rimane semplicemente Doom e basta, l'unico e l'inimitabile, benché questo titolo della Lucas Arts si presenti piuttosto interessante.

Doom è inimitabile, ma Dark Forces gli si avvicina molto!

Le analogie con il mitico gioco della id Software sono evidenti sia in termini di giocabilità che di comandi: con CTRL si spara, la barra spaziatrice serve per aprire le porte, ALT utilizzato congiuntamente alle frecce permette di spostarsi di lato e TAB per consultare la cartina.
Insomma fin qui nulla di nuovo. Ma come dicevamo non si tratta di un clone senza senso, ma di un gioco di grande spessore.

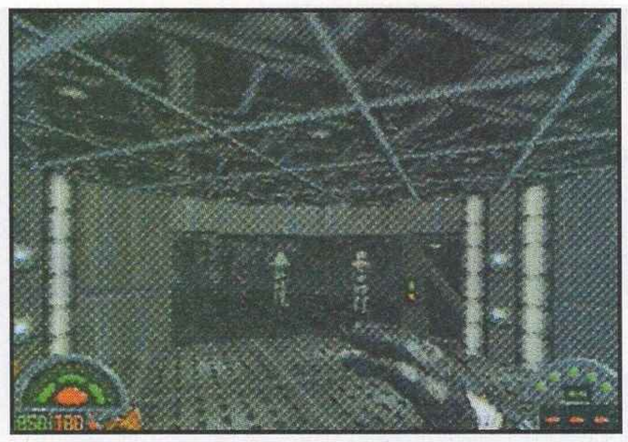
Vi dovrete calare nei panni di una specie di mercenario al servizio dei ribelli. Non fate parte esplicitamente dell'Alleanza, però considerando che i vostri genitori sono stati uccisi dagli scagnozzi di Darth Vader avete qualche motivo per non vedere di buon occhio "cappuccetto nero" e l'armata imperiale.
Il nucleo della storia, che si sviluppa in una serie di missioni che vi porteranno sia su pianeti sconosciuti che su astronavi, è l'individuazione di una nuova potentissima arma che l'Impero sta sviluppando: Il Fante Nero.

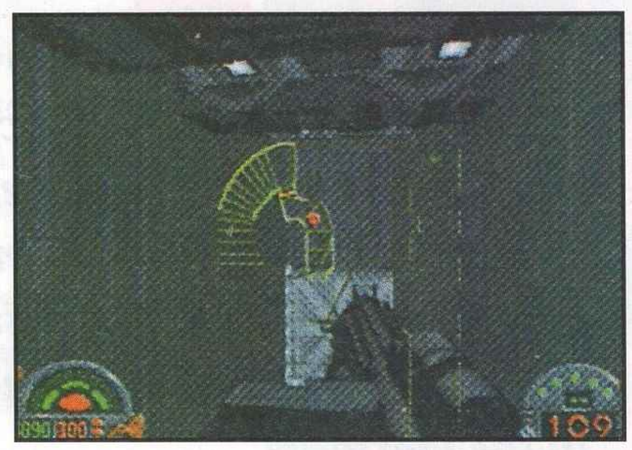


Tra le novità che allontanano Dark Forces dalla visuale di Doom c'è senz'altro il dettaglio grafico più curato, con oggetti in 3D e nemici sviluppati in texture mapping 3D.
Ma non si tratta solo di un restyling grafico rispetto a Doom, c'è anche della sostanza in più. Ad esempio in termini di comandi c'è un opzione che permette di dirigere automaticamente il fuoco sul nemico e poi un'ulteriore opzione che consente di guardare sia verso l'alto che verso il basso: interessante non è vero?
La galleria dei nemici è quantomai assortita e temibile. Oltre ai fanti imperiali caratterizzati dall'immacolata tutina bianca dovrete vedervela con mostri assai difficili da eliminare, con i quali non basterà sparare all'impazzata ma bisognerà mettere a punto delle tattiche ben precise se si vuole avere qualche chance di non trasformarsi in

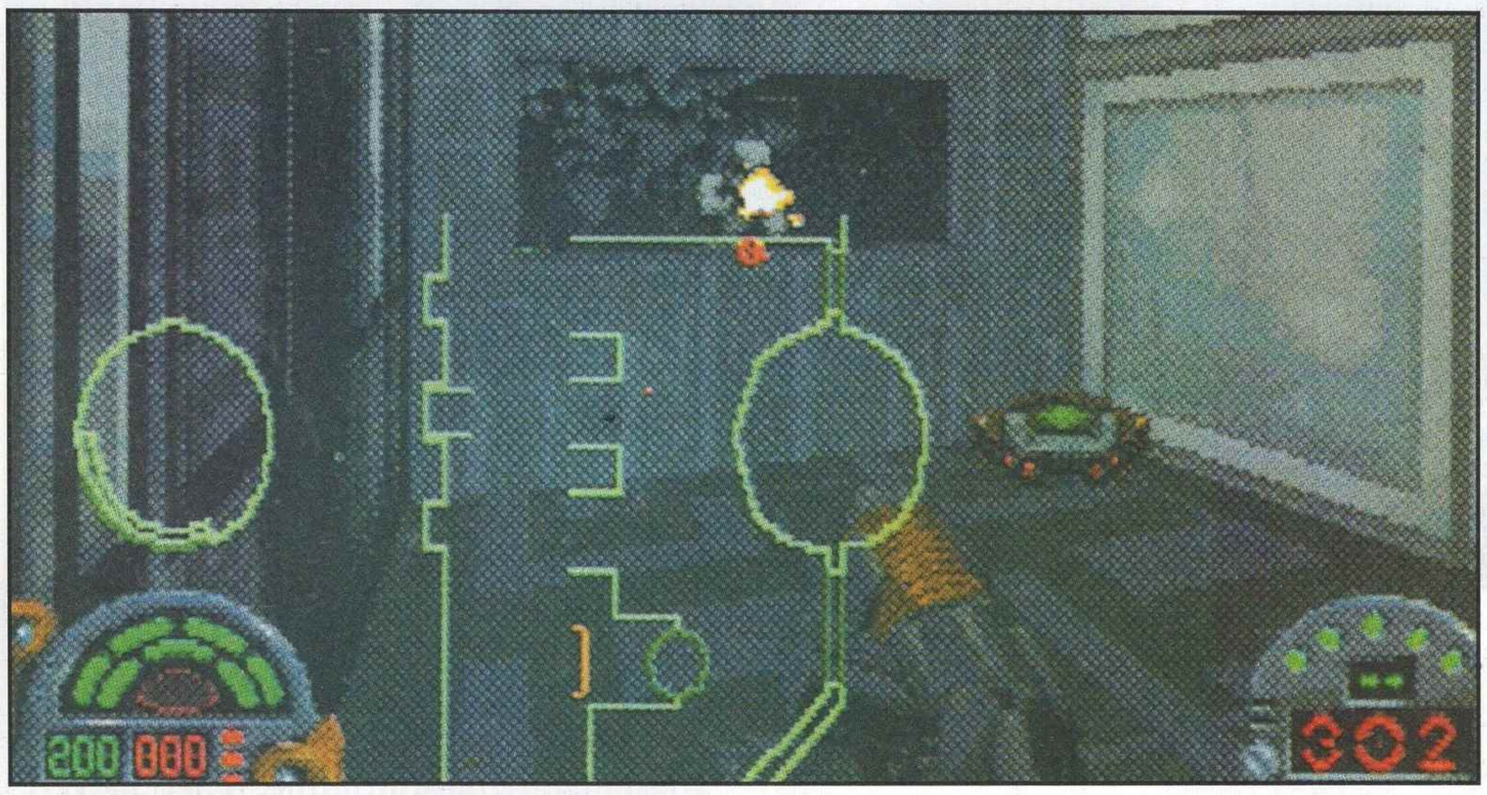
Uno sparatutto evoluto che ammicca al genere adventure

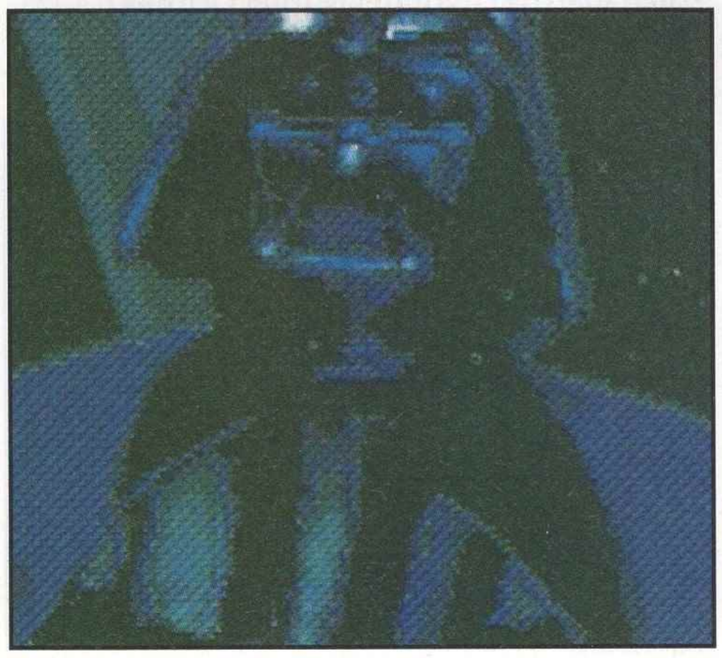
un gruppetto di atomi disintegrati.
Nel totale abbiamo contato ben 20 nemici diversi per eliminare i quali avete a disposizione 9 armi, di più francamente non si poteva: sono stati utilizzati tutti i comandi della tastiera! Un altro aspetto che diversifica in modo sostanziale Dark Forces e Doom è l'asetticità del titolo della Lucas. Se siete appassionati lettori di Clive Barker, amate le scene splatter alla Raimi, in DF non troverete niente di tutto questo. Il sangue è centellinato, e pur essendo un gioco piuttosto violento non ci si è fatti prendere la mano dall'uso smodato di effetti raccapriccianti.

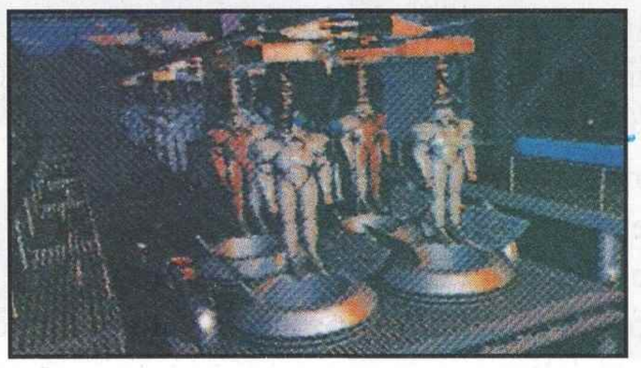




A voler ben vedere ci sono alcune similitudini con System Shock della Origin. Come atmosfere i due giochi sono molto vicini, anche se sicuramente System Shock è più truculento.
In realtà lo scopo fondamentale del gioco era quello di dare un obiettivo ben preciso, cioè di incanalare Dark Forces nel filone dell'avventura vera e propria differenziandolo da uno sparatutto in cui l'unico scopo è quello di arroventare il grilletto della propria arma premendolo a ripetizione.
Su cosa girerà questa meraviglia?
Mah, sono previste due versioni, una su CD-ROM e una che seguirà a breve distanza su floppy. In questa ultima versione la struttura sarà più o meno simile alla versione CD con intermezzi più brevi e sonoro semplificato.







Noi abbiamo usato un Pentium per fare girare il CD e naturalmente non ci sono stati rallentamenti, scendendo di hardware crediamo che ci vorrà come minimo un 486 a 66Mhz...
Che la forza e il portafoglio siano con voi!

C.M.

ALONE IN THE DARK III

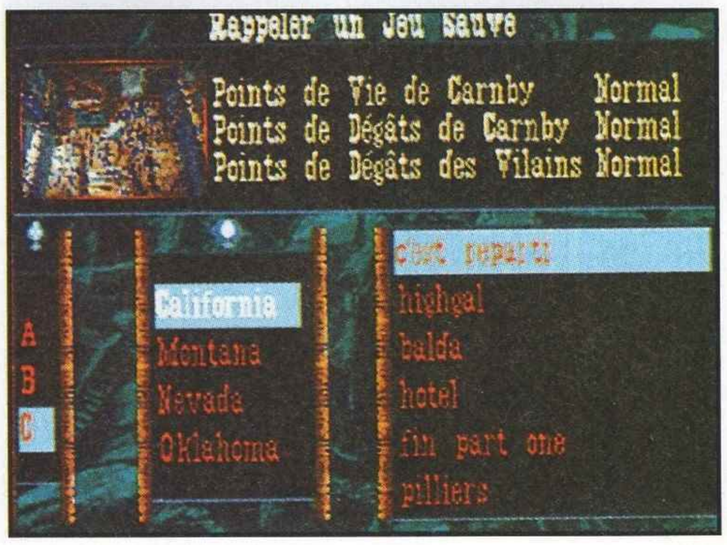
Chiamate Carnby

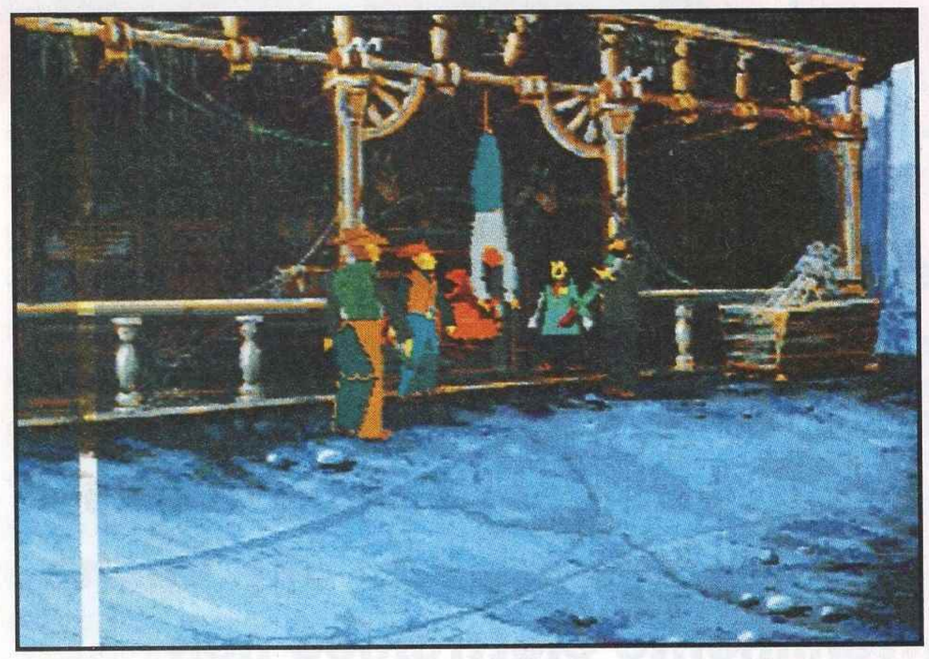
Ritrovare una troupe scomparsa? questo è un lavoro per Carnby!

Nel buio che più buio non si può. Non è che non sia stata pagata qualche bolletta dell'Enel, semplicemente siete arrivati al terzo attesissimo episodio di un classico Alone in the Dark!

Non è un richiamino sulle pagine gialle. Più di Tom Ponzi, di Dylan Dog, Philippe Marlowe, insomma, dei mille altri investigatori che dalla penombra dei loro uffici sgangherati, infestati da scarafaggi e vecchi trofei: ombrelli a serramanico, aculei di donne ragno, cappelli flosci assumono incarichi poco probabili, penetrando in ben altre oscurità. Spingendosi spesso, al limite del mondo conosciuto e affacciandosi nel corso di indagini spericolate sugli abissi dell'animo umano. Investigatori che agiscono soli, perché affascinati dalla solitudine, o perché veri catalizzatori di guai di ogni tipo. Dicevamo di Carnby; questa volta deve muoversi all'interno di una città fantasma, una di quelle città che all'epoca della corsa dell'oro venivano costruite, per poi essere abbandonate nel giro di pochi giorni. Un ambiente che nel corso degli anni, sembra essere diventato l'habitat ideale per esseri usciti direttamente dalle viscere dell'oltretomba. Questi personaggini, che se ne restavano tranquilli in mezzo alle loro catapecchie traballanti muri sbrecciati, ruderi e vecchi saloon pieni di cianfrusaglie polverose, vengono messi in agitazione quando una troupe cinematografica decide di utilizzare il paesello per le riprese del loro film. I mostri si fanno prendere dalla libidine e li fanno sparire tutti. Occorre che qualcuno vada e recuperarli. Un'impresa dura, un lavoretto che sembra fatto apposta per il nostro Carnby.

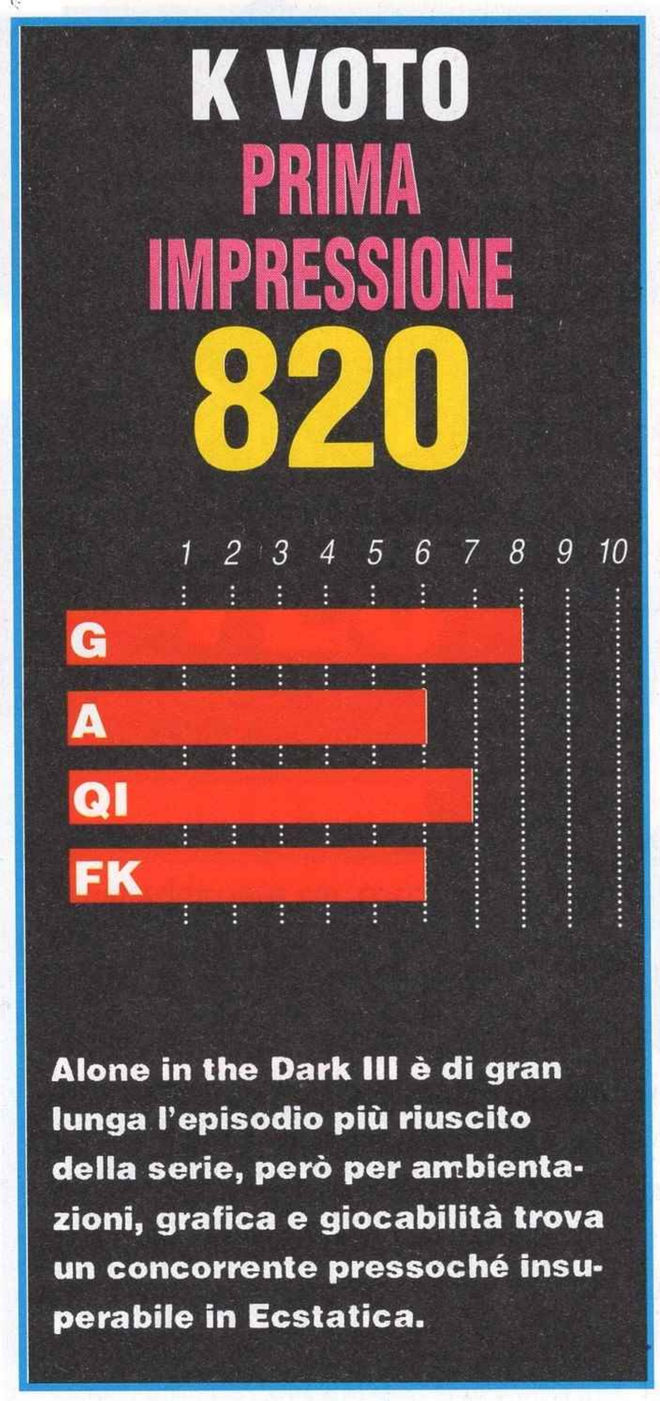
Nel vostro ufficio squilla il telefono. Greg Sanders vi sta avvisando che in una località nel deserto Mohave, una troupe cinematografica è scomparsa senza lasciare traccia. Apprendete inoltre che la vostra amica Emily Artwood faceva parte del gruppo di dispersi. Vi recate sul posto e vi ritrovate rapidamente immersi in uno scenario dai molti incubi,



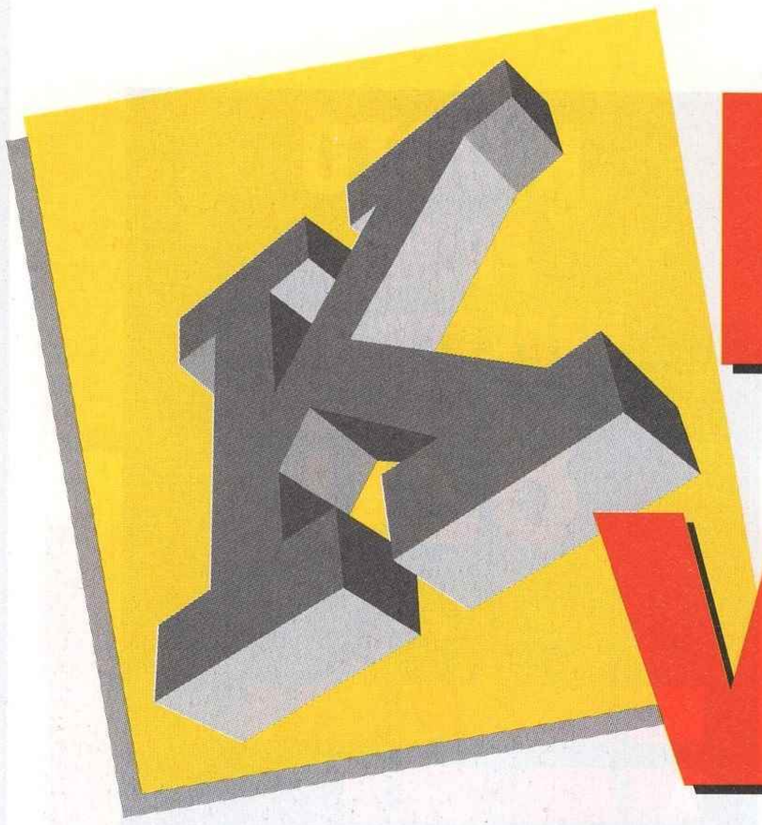


"Slaughter Gulch" vi dà il suo benvenuto. Morti viventi spettri agghiaccianti, fenomeni paranormali fanno da cornice al mondo oscuro dell'alchimia macabra e della stregoneria navajo. Per voi tutto va abbastanza bene: è un fatto. Essere il prototipo dell'investigatore dell'occulto comporta anche qualche sacrificio. Diciamo, che vi viene normale essere sballottati in mezzo a fenomeni paranormali tridimensionali. Dopo aver raggiunto la città dovrete solo trarre in salvo la vostra amica, capire cosa è successo alla troupe, recuperare il budget del film in questione e tutto il materiale già girato, e naturalmente mettere la parola fine a tutte le oscure presenze e al loro malefico potere.
L'ambientazione è concepita per influenzare un poco il vostro stato d'animo: poi, dipende dal vostro livello di sovraeccitabilità. L'idea è sempre la stessa: si tratta di indagare ambienti dove le minacce possono scivolare fuori da ogni parte. Non basta sparare, seppure con le considerevoli dotazioni belliche di cui potete approffittare. Oltretutto il livello di difficoltà degli scontri può essere variato a seconda della vostra disponibilità. (Si possono effettuare queste operazioni nel corso del gioco). Occorre usare al meglio le proprie risorse intellettive, ragionare e non farsi prendere dal panico. Il livello adventure è davvero impegnativo e vi metterà alla prova quando dovrete superare molti luoghi e situazioni sempre inaspettate. E' il famoso tema del labirinto, o dei labirinti, in cui non sempre la realtà percorre linee logiche. Una specie di realtà parallela, un luogo di confine dove gli eventi perdono il loro naturale andamento. In cui è facile smarrirsi. Fate attenzione ai libri che incontrerete sul vostro cammino. Essi vi potranno dare le giuste chiavi per interpretare quesiti difficoltosi e per ritrovare la giusta direzione. Un invito a leggere. Benedetti libri. Solo nei libri si possono trovare le risposte ai nostri più sconvolgenti perché. (Gentilmente offerto all'associazione Editori). Insomma, ogni tanto spegnete il video. O meglio, inserite un CD Book, avvicinatevi ai libri fiduciosi; specie in Alone in the Dark III. Qualcuno potrà dire. Alone in The Dark è un gioco vecchio. E' vero. Una volta era una bomba... Grandiose ambientazioni, spettacolari effetti 3D, decorazioni raffinate , scenari vari e ben concepiti. Ma adesso che cosa c'è di nuovo? Il personaggio è lo stesso, stessi movimenti... Le scelte di illustrazione impreziosiscono un prodotto che a dire il vero sembra odorare un po' di naftalina. Specie se messo a fianco di giochi come Ecstatica. Ma inutile azzardare paragoni che fanno torto a un game che custodisce comunque la ricetta - quasi un teorema - di un modo d'intendere l'azione. Camminando da soli nel buio, perdendo purtroppo un po' di vista quello che ci sta intorno.

r. d.



Alone in the Dark III è di gran lunga l'episodio più riuscito della serie, però per ambientazioni, grafica e giocabilità trova un concorrente pressoché insuperabile in Ecstatica.



IL LATO O VIDEOGIO

Come mai i game designer inglesi e statunitensi conducono vite da nababbi, ma nessuno sente mai parlare degli autori italiani? Abbiamo fatto questa domanda agli autori freelance dello studio genovese Tecnoart, e abbiamo scoperto che anche nel mondo dell'intrattenimento elettronico non è sempre tutt'oro quel che luccica.

Non sono mai stato a San Francisco, ma sono abbastanza sicuro che le sue famose strade in salita non sono niente in confronto a quelle di Genova. Per raggiungere il luogo del mio appuntamento sono costretto ad arrampicarmi a parecchie decine di metri sul livello del mare. Finalmente eccomi arrivato alla casa di Fabio Corica. Lui abita all'ultimo piano, e mentre salgo con un vecchio ascensore in legno e vetro, pericolosamente simile a quello della *Hollywood Tower* dei parchi Disney, non posso trattenermi dal ripensare alle sedi degli altri studi indipendenti che ho visitato negli ultimi tempi. In Francia ho visto interi palazzi dedicati allo sviluppo di nuovi giochi, capannoni brulicanti d'attività in Inghilterra, enormi uffici con poltrone in pelle umana negli Stati Uniti... Arrivato al settimo piano trovo invece ad aspettarmi sulla porta la mamma di Fabio, che mi fa strada attraverso salotti e corridoi fino al sottotetto, dove uno dei grafici di videogiochi più famosi d'Italia sta discutendo per telefono con un suo cliente. La stanza è grande circa dieci metri quadrati: siamo decisamente in Italia.

Fabio Corica - Ciao. Scusa se ti ho fatto aspettare: dovevo consegnare oggi questo lavoro, ma continuano a chiedermi delle aggiunte...

K - Tranquillo: ne ho approfittato per curiosare fra queste montagne di libri, fumetti e videocassette.

F.C. (spostando dei modellini di robot giapponesi da una sedia) - È il mio archivio di immagini di riferimento. C'è un po' di casino, ma del resto lo spazio è quello che è. Ecco, siediti pure qui.

K - Beh, ti confesso che stavo proprio pensando a quello: ma non avevi un ufficio giù in centro?

F.C. - Sì, ma l'abbiamo chiuso perché costava troppo. Ora lavoro qui a casa.

K - Allora è vero quel che si dice dei genovesi, taccagni peggio degli scozzesi!

F.C. - Più che altro, è falso quel che si dice degli autori di videogiochi. I programmatori miliardari ci sono solo negli altri paesi.

K - Ma scusa, tu non sei il grafico di quell'avventura tutta in ray tracing che...

F.C. - Sì.

K - E di quei giochi che...

F.C. - Sì.

K - E non fai programmi per...

F.C. - Tutto vero, ma resta il fatto che il mio lavoro principale rimane quello di grafico per la pubblicità. Prima, al telefono, stavo parlando con un negozio di computer della zona, che vuole un demo da far girare in vetrina, e ieri sera sono andato a dormire alle quattro perché dovevo finire il modello 3D di un gabinetto in acciaio per il catalogo di un'industria. Disegnare la tazza di un water è molto più difficile che progettare alieni, credi a me.

In quel momento entra trafelato Angelo Bordieri, che cerca subito (e senza successo) una sedia libera.

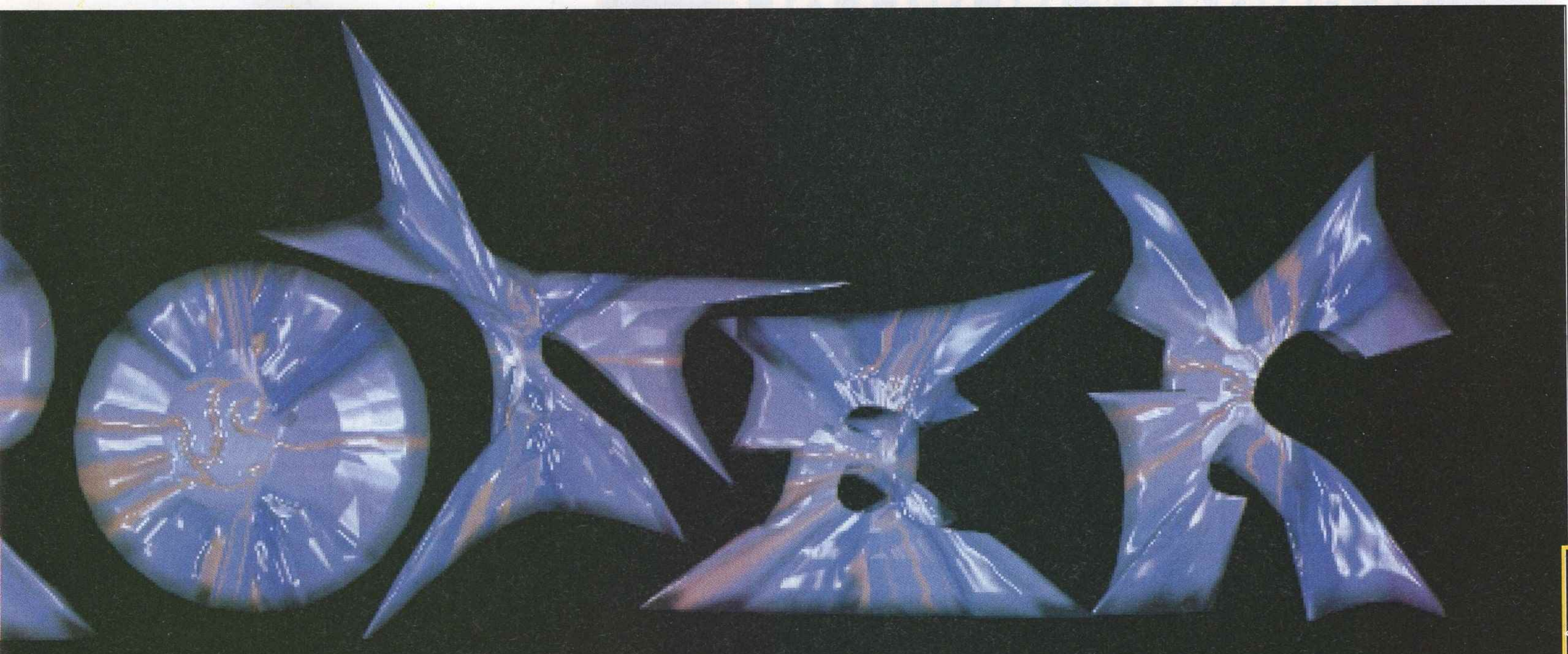
Angelo Bordieri - Oh, sei già arrivato. Scusate, ci ho messo un po'.

K - Fabio mi stava dicendo che in Italia non si riesce a diventar ricchi occupandosi solo di videogiochi.

OSCURO DEI OCHI

A.B. - È vero. Il problema è... uhm... non me lo ricordo più!
F.C. - Il fatto è che non c'è un solo problema, ma un atteggiamento diffuso che rende le software house italiane poco affidabili. Quando abbiamo spedito i nostri demo in Inghilterra, diversi produttori ci hanno risposto che non li avrebbero neanche guardati, perché noi italiani siamo quelli che i giochi non li finiscono.
K - In che senso, scusa?
Fabio mi porta nella sua cameretta, attigua al sottotetto. Accende l'Amiga appoggiato su un tavolino coperto di fogli, dischetti e altre masserizie, e carica uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale davvero impressionante.
F.C. - Guarda qui. Questo si chiama *Robogun*. Ha un'enormità di piani di parallasse, una dozzina di armi combinabili, astronavi che si trasformano in robot, superfici riflettenti, effetti speciali... c'è persino la distorsione delle immagini quando c'è una fonte di calore vicina!
K - Eh, col 1200 si possono fare delle gran belle cose...
F.C. - Sì, ma questo è un Amiga 500! In questo gioco ho messo l'anima: ho progettato tutti i livelli secondo una curva di difficoltà calibratissima, ho studiato gli schemi di attacco di tutti gli shoot 'em up classici, e ho persino sincronizzato le colonne sonore a quel che succede sullo schermo.
K - Bello! Non vedo l'ora di rispolverare il mio Amiga! Quando esce?
F.C. - Mai. Il programmatore di *Robogun* non è Angelo, ma un ragazzo che vive in Lombardia; gli ho dato la caccia per tre mesi per farmi consegnare l'ultima parte del codice, poi ho rinunciato. E pensa che tra questa versione e il gioco finito manca pochissimo.

"Robogun", un'enormità di piani, dozzine di armi e di effetti speciali... Incompiuto!



(L'Amiga viene resettato, e da un altro dischetto viene caricato un puzzle game vagamente simile a Tetris)

K - Questo lo conosco. È *RGB*, quel puzzle dove si devono combinare palline di diversi colori per ottenere una certa tonalità che le fa sparire dallo schermo.

F.C. - Giusto. Poi ci sono questi mostriciattoli che vagano sul video, i fulmini, i bonus... Guarda, questo è uno dei livelli bonus: devi prendere al volo le bolle che escono dalla vasca dove fa il bagno l'elefante.

K - Carino: c'è anche tutto il fondale animato! Sulla rivista dove erano state pubblicate le foto, questo non c'era. Beh, cosa mancherebbe a questo programma?

A.B. - A questo, niente. È la versione PC che è piena di bug. Nonostante sia un gioco semplice, le persone che la stavano programmando hanno incontrato dei problemi, e si sono arenate lasciandolo incompiuto. Oggigiorno pubblicare un titolo solo per Amiga non ha senso, e siccome si sarebbe comunque trattato di un progetto minore, l'abbiamo abbandonato dedicandoci a cose più grosse e importanti.

(Dopo una rapida partita con RGB, torniamo a sederci tutti - o quasi - di fronte al megamonitor del computer usato per realizzare la grafica dei giochi Tecnoart)

F.C. - Come vedi, quelle case inglesi di cui dicevamo hanno anche ragione. Il punto è che nel settore c'è troppa gente esaltata, forse per via della fascia d'età. Sono ragazzini di 16-18 anni, magari anche molto bravi, che un giorno si svegliano e partono per spaccare il mondo convinti di fare un gioco che rivoluzionerà un settore. Poi, arrivati a metà, trovano la ragazza, si comprano la moto o scoprono qualche nuovo altro interesse, e mollano tutto a metà.

A.B. - Non solo: c'è anche molta gente che

Gli autori italiani soffrono della sindrome di chi "se la tira"...

mette insieme tanti effetti bellissimi, ma fini a se stessi. Di solito queste persone vogliono lavorare da sole, senza accettare l'aiuto o i consigli di chi ha più esperienza di loro, e anche in questo caso finiscono col rimanere con i dischetti in un cassetto, invenduti e non pubblicati. Abbiamo troppi tecnici e pochissimi artisti, sensibili e creativi.

F.C. - Gli autori italiani, in particolare, soffrono della sindrome di chi se la tira. Mettono insieme due schermate, e quando qualche rivista gliele pubblica si sentono dei superman. Poi scoprono che le software house vogliono dei prodotti finiti e non delle chiacchiere, oppure che con i soldi del primo lavoro non si potranno comprare la Ferrari dei loro sogni, e nemmeno un'utilitaria, e scompaiono nel nulla.

A.B. - Ne abbiamo incontrati tanti, e non è un caso se la Tecnoart è composta solo da due persone.

K - Ecco, parlatemi un po' della vostra società.

F.C. - Come tanti altri, abbiamo iniziato anche noi rivolgendoci alle software house italiane. Volevamo "fare i videogiochi", e non sapevamo dove altro andare. Purtroppo però ci siamo scontrati con una realtà incredibile. Il fatto è che qui le società nascono come tentativi: c'è persino chi ci ha detto che fino al mese prima aveva venduto scarpe, ma si era accorto che i videogiochi tiravano e quindi si era messo in quel settore. Le cosiddette aziende ripetono in grande gli

TECNOART IN PILLOLE

La Tecnoart è nata nel 1992, e da allora ha realizzato:

TUBE WARRIOR (1993, Dinabyte, PC e Amiga) - "Era un beat 'em up ambientato in una metropolitana. Ci siamo occupati del progetto, della grafica e del sonoro, ma non della programmazione. E s'è visto".

PCDISK MAGAZINE (a partire dal 1993 per JCE) - "Roba piccola, ma che ci ha dato delle soddisfazioni. Per la rivista abbiamo realizzato anche...".

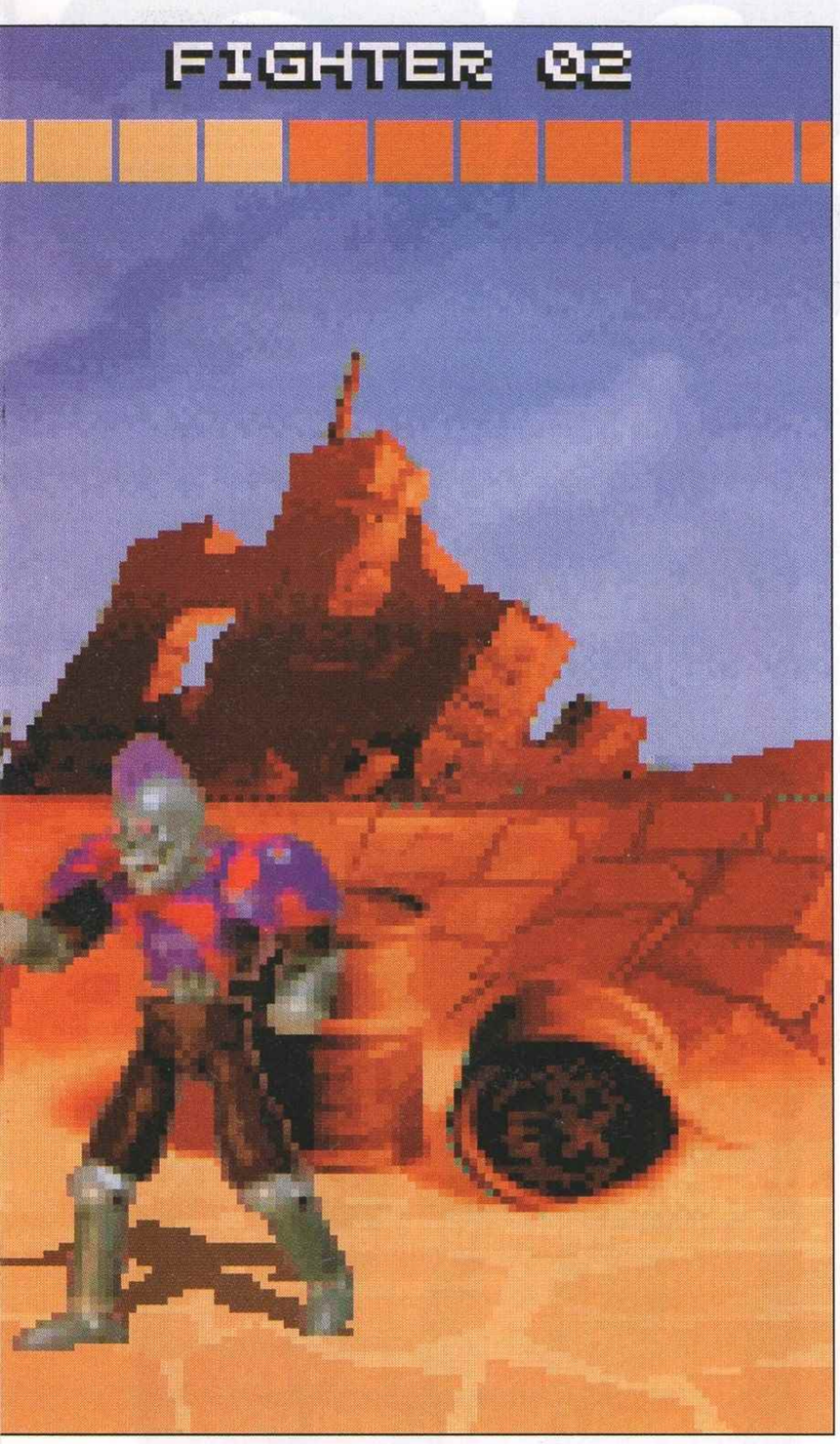
PUZZLEMANIA (PC) - "Il principio di base era quello del 'gioco del 15'".

BIANCO NATALE (PC) - "Un platform game con Babbo Natale che deve inglobare i cattivi in grosse palle di neve, che vengono fatte rotolare fuori dallo schermo. Una specie di *Bubble Bobble*, con un sacco di bonus e tutto il resto".

INFOLIBRARY (PC) - "Un programma di authoring multimediale, con cui si possono preparare enciclopedie elettroniche e cose simili".

• A giorni dovrebbe inoltre uscire:

ALIEN VIRUS (1995, ICE, PC) - "La nostra prima produzione internazionale. È un'adventure fantascientifico fatto tutto in 3D Studio, pensato per i CD-ROM anche se ne è prevista una versione su dischetti".

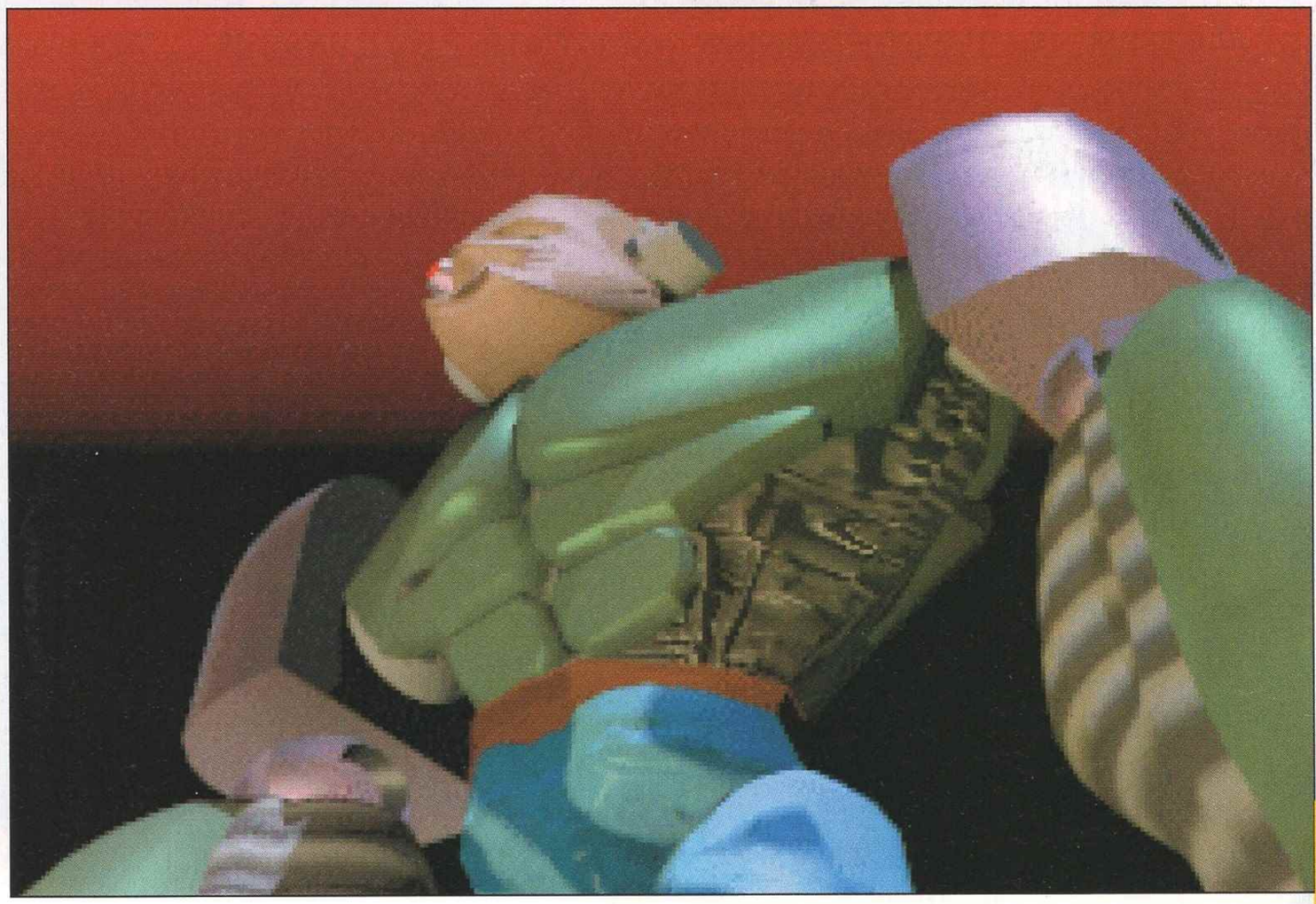


errori dei ragazzi di cui parlavamo prima.
A.B. - Con questi presupposti non può esserci nessuna professionalità.
K - O.K., mi sembra di intuire che con le case italiane avete avuto qualche problema. Ma dopo queste brutte esperienze, come avete fatto?
F.C. - Abbiamo capito che era meglio lavorare su idee nostre, senza l'interferenza delle case, e semmai portar loro i prodotti finiti. Così abbiamo cercato delle altre persone che ci aiutassero. È stato il periodo dei giochi lasciati a metà, e di un sacco di altri problemi.
K - Questa storia si sta facendo sempre più simile a una soap opera: voglio qualche esempio!
F.C. - Come dicevamo prima, è molto difficile lavorare in collaborazione con altre persone, o altri gruppi. La nostra idea era di organizzare una communion, un gruppo tipo Renegade (l'etichetta inglese fondata dai Bitmap Brothers e altri, n.d.R.) dove ognuno contribuisse con le sue capacità ai lavori degli altri, pur mantenendo una certa identità. Purtroppo però ognuno lavorava per se stesso, arrivando semmai a rubare le idee e le risorse degli altri.
A.B. - Prendi per esempio i demo che abbiamo fatto per l'Inghilterra. Già che c'eravamo avevamo sfruttato l'occasione per mandare i demo di due gruppi, Tecnoart e un altro di cui forse è meglio tacere il nome. Quando la ICE ha deciso di realizzare il nostro *Alien Virus* ma non il gioco degli altri è successo un finimondo: questa

Volevamo creare una Communion, tipo "Renegade", per mixare esperienze diverse

gente è persino riuscita a far pubblicare dal *Secolo XIX* un articolo in cui si diceva che loro si accingevano a conquistare il Regno Unito con un gioco di loro ideazione...
F.C. - Così abbiamo deciso di tagliare un po' di ponti, e ci siamo messi a lavorare al nostro gioco.
K - Da quel che ho visto, non si può certo dire che *Alien Virus* sia modesto. Non fosse altro che per la quantità di grafica, è in assoluto uno dei giochi più grossi che abbia mai visto.
A.B. - È vero, ma Fabio si è dimenticato di dire che qualche altra cosa l'abbiamo fatta. Cose piccole, ma dignitose. *Bianco Natale* fra lo shareware farebbe ancora oggi la sua bella figura. L'importante è mantenere un'immagine realistica del mercato italiano.
K - Che è il motivo che vi ha spinto a rivolgervi all'estero. Almeno le case inglesi saranno un po' più serie di quelle nostrane, no?
F.C. - Naturalmente la situazione è molto migliore, ma anche lì abbiamo avuto i nostri problemi. Il fatto è che anche all'estero ci sono software house troppo piccole e troppo poco serie. Quelle grosse invece sono aziende in tutti i sensi, compreso quello burocratico. Alla Psygnosis ci hanno risposto che avrebbero senz'altro valutato il nostro demo, ma che ci avrebbero messo un bel po' per risponderci perché ricevono circa due dischetti al giorno da tutto il mondo, e che i loro due addetti a tempo pieno sono un po' oberati...
A.B. - Diciamo che, in generale, abbiamo trovato gente meno seria di quella che ci aspettavamo. Sempre meglio che qua, comunque.
F.C. - Naturalmente abbiamo avuto qualche problema di comunicazione...
A.B. - La bolletta! "Ma quanto mi costi?...".
F.C. - No, sul serio. Al di là del fatto che quelli parlano inglese da sempre e noi no, ci siamo dovuti scontrare anche con uno humor differente. Certe frasi di fax sono state interpretate mooolto male...
K - Altri problemi?
F.C. - A parte il fatto che pretendevano che insegnassi a un loro grafico a usare il *3D Studio* in un pomeriggio, direi che è andato tutto piuttosto liscio. Beh, c'è stata la corsa finale per fare uscire il gioco in tempo, ma è passata.
K - Ma *Alien Virus* non è uscito a Natale!
A.B. - Infatti. La data prevista è S. Valentino.
K - Capisco. I quattro occhi di quel mostrone sullo schermo in effetti mi sembrano molto romantici.
F.C. - Contenti loro...
K - Ho paura che sia il momento della Domanda Inevitabile: ora che questo megagioco è terminato, quali sono i vostri progetti per il futuro?
F.C. - Per il momento ci stiamo guardando intorno, e io sto studiando nuove tecniche grafiche. I modellini in creta che vedi sparsi un po' dappertutto fanno parte di un esperimento, in cui sto mischiando la digitalizzazione di un vero fondale in 3D a dei modelli realizzati con *3D Studio* e ritoccati con altri programmi. Lo scopo è migliorare sempre più l'effetto tridimensionale. L'altro giorno ho visto *Nightmare Before Christmas*, e quello stile mi fa impazzire.

F. R.



CONSO

Leggo sulle vostre facce un moto di sorpresa nell'aprire questo speciale console. Vi chiederete il perché di questa novità abbastanza importante: la risposta è semplice, pensavamo che una rivista che si qualifica come guida al divertimento elettronico non potesse ignorare il fenomeno console nella sua totalità (anche se abbiamo parlato spesso di 3DO e CD32).
Non è raro il caso in cui il proprietario di PC possiede anche una piattaforma Sega o Nintendo (tanto per fare un paio di nomi), retaggio magari degli albori della sua passione videoludica e poi dimenticata, oppure scelta come alternativa ai giochi da PC che spesso non hanno la stessa immediatezza. Giocare su console è facile divertente e insieme assai impegnativo.
Ovviamente l'approccio a questo settore sarà rivolto soprattutto alle novità. Vogliamo essere anticipatori di giochi e tendenze e non abbiamo certo la pretesa (e lo spazio) per realizzare una completa guida al divertimento su console.
La nostra speranza è quella di aprire una finestra su questo mondo affascinante, uno spiraglio attraverso il quale sbirciare le novità più interessanti.
Quanto spazio dedicheremo a questo speciale? Mah, chi può dirlo... per il momento otto pagine, ma sarete voi a decretarne la lunghezza e, cosa più importante, la durata.
Attendiamo impazienti le vostre impressioni; per il momento armatevi di joypad, allacciate le cinture, e catapultatevi con noi nell'universo magico delle console.

Sega Saturn e Sony Playstation: il futuro è qui!

Stanno per atterrare letteralmente sul pianeta videogiochi una serie nuovissima di console per CD-ROM a 32 bit dalle potenzialità enormi.
Ne avevamo già parlato tempo fa. Ne approfittiamo per approfondire l'argomento mostrandovi il dettaglio tecnico di due tra le più attese, la Sega Saturn e Sony Playstation.
In Giappone sono già una realtà affermata, se ne attende ora lo sbarco in Italia.
Un problema per questo tipo di console è la mancanza spesso di software adeguato, spesso, l'uscita della piattaforma precede quella dei giochi, e solo in seguito si cerca di sviluppare dei giochi all'altezza. Però, in questo caso, ci sono dei segnali confortanti: il parco giochi Di Saturn e Playstation si presenta già nutrito e interessante, inoltre le novità sono davvero molte.

Sega Saturn

CPU
Due 32 bit (Processore SH 2) a 28,6 Mhz
Un 68.000 (16 bits) a 11,3 Mhz

Capacità grafica
16,7 milioni di colori
5 nuovi scrolling
Zoom e rotazione degli sprite
Mapping

Supporto
Cartucce
Lettore CD-ROM a doppia velocità

Capacità sonore
Digitalizzazione a 44,1 kHz
8 canali FM, 32 canali PCM
Stereo

Memoria
RAM 16 Mb
Video-RAM 12 Mb
Audio-Ram 4 Mb
CD-RAM 4 Mb

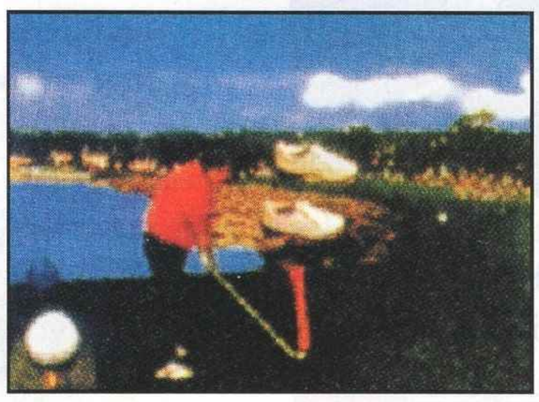
LE

Giochi disponibili per Saturn

Gail Racer
Un simulatore di guida ripreso da Road Mobile. Attesa anche la conversione di Daytona USA.

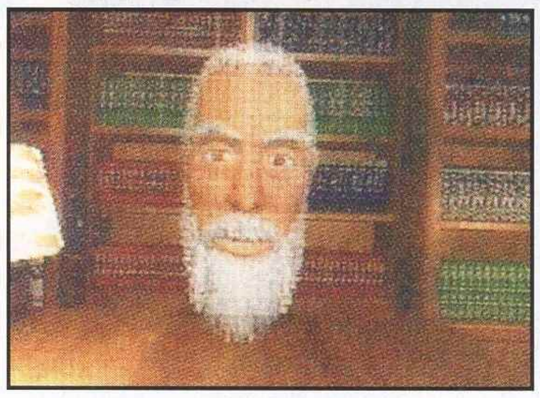
Clockwork Knight
un ottimo arcade in 3D con una parte introduttiva altamente spettacolare.

Pebble Beach Golf
un ottimo gioco del golf con grafica estremamente curata.



Shinobi
classico "platform" con l'immancabile ninja protagonista. La grafica digitalizzata spicca in modo spettacolare.

Yunemi Mistery Mansion
l'adattamento del gioco uscito per MegaCD.



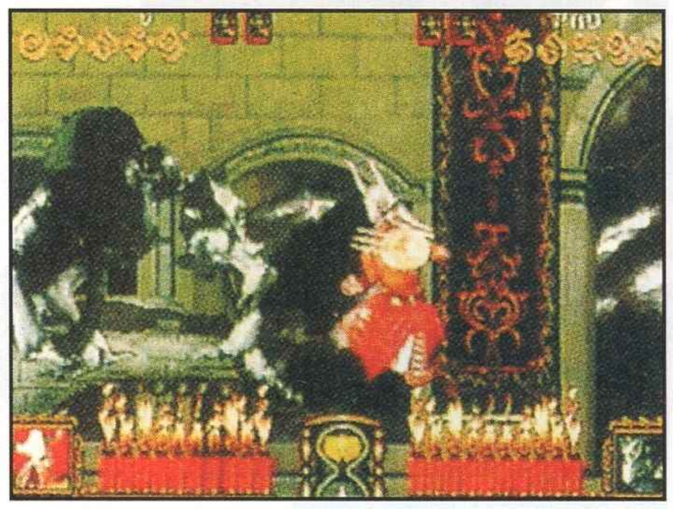
Daedlus
classico Shoot 'em up.

Rampo
avventura sullo stile Myst.

Grand Racer
corsa futuristica con macchine cibernetiche.

Gotha
una via di mezzo tra un simulatore di volo e uno sparatutto: qualche analogia con Magic Carpet.

Van Battle
picchiaduro sul genere Mortal Kombat 2.



IN USCITA

7th Guest: avventura

Raynman: platform

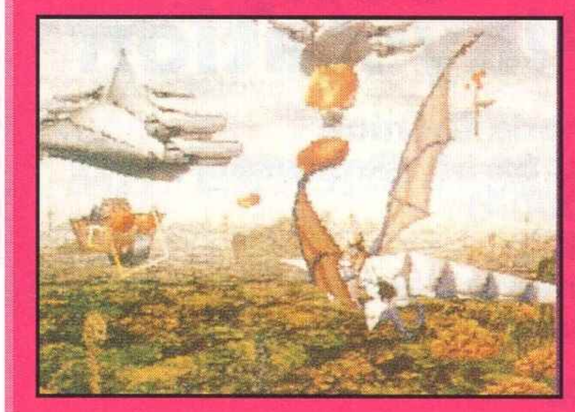
Magic Knight Ray Ace: adventure

Greatest Nine: simulazione baseball

Race Drivin: simulazione di guida

Victory Goal: simulazione del calcio in 3D

Panzer Dragon: sparatutto



X-Men: picchiaduro

Kokujo Parodius: sparatutto

Virtual Racing: simulazione di guida

Rig Road Saga: adventure

Sony Playstation

Scheda tecnica
CPU 32 bit (Processore R3000A)
30 Mip
Memoria cache : 4 kb
Data cache: 1 Kb

RAM
Memoria principale: 16 Mb
Vram: 8Mb
Memoria son: 4Mb

GPU (Graphic Processor Unit)
Pelette: 16,7 milioni di colori
Sprite: 4.000
Risoluzione: da 256x224 a 640x480

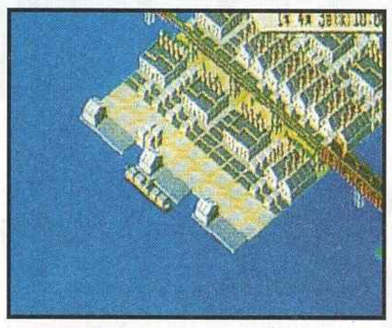
GTE (Geometric Transforming Engin)
Tessitura massimale in poligoni: 4,5 milioni di facce

SPU (Sonor Processor Unit)
ADPCM 24 voci
Sampling: 44,1 Khz
Effetti digitali (digitalizzazione a 16 bit)

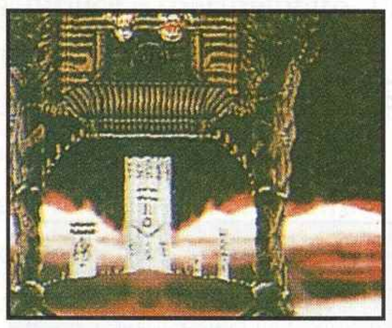
MDEC (Data Extended Compression): JPEG

Giochi disponibili per Playstation

A IV Revolution
simulazione

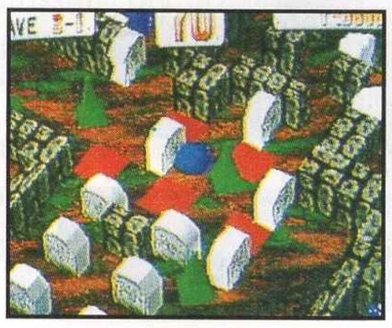


Falcata
simulazione



Ultimate Parodius Deluxe
shoot 'em-up

Tama
arcade

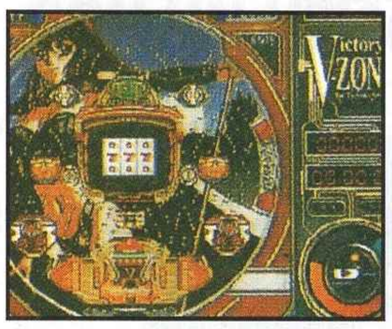


Ridge Racer
simulazione di guida

Twin Bee Vs Pazuru
variante del Tetris

Motor Toon GP
simulazione di guida

Victory Zone
simulazione di flipper



Powerfull Baseball '95
simulazione di Baseball

Myst
adventure

Homa Hunter Lime
avventura interattiva

Nekketsu-Oyako
picchiaduro

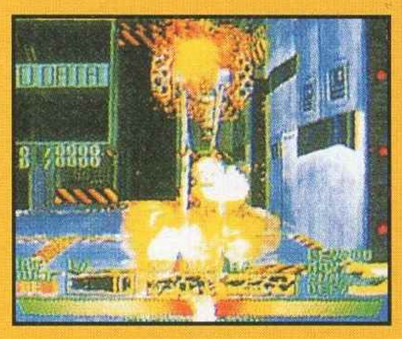
Geom cube
Tetris in 3D

Cosmic Race
corsa automobilistica in 3D

Toh Shin Den
picchiaduro

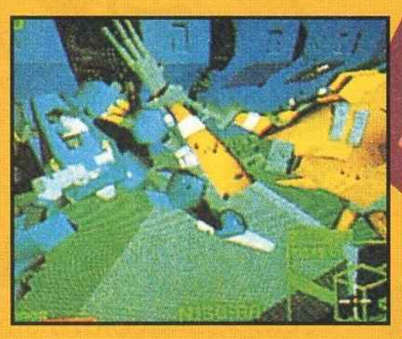
IN USCITA

Space Grifon
adventure



Philosoma
shoot 'em-up

Zero Divide
picchiaduro

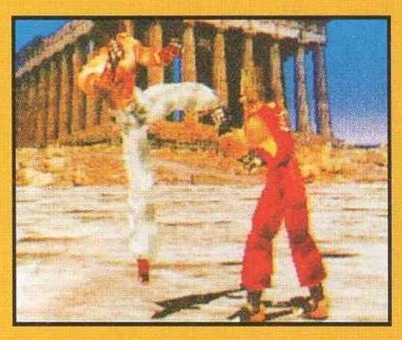


Starblade Alpha
arcade

Killeak the Blood
sparatutto alla Doom

Goku Densetu
picchiaduro

Tekken
picchiaduro



Power Instinct 2
picchiaduro

Jumping Flash
corsa in 3D

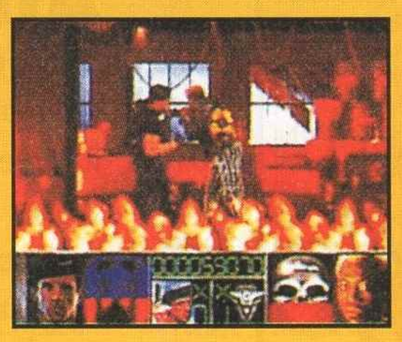
Cyber Sleed
picchiaduro

Alone in the Dark 2
signore e signori: l'arcade

Gambare Morikawa Kun
adventure in 3D

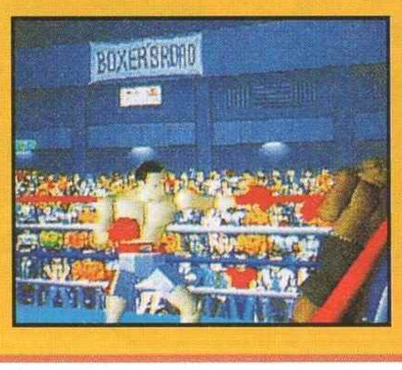
Darkstalker
picchiaduro

Demolition Man
picchiaduro



Super Race
corsa in 3D

Boxer's Road
simulazione di box in 3D



Indy Car Racing
simulazione di formula uno

Metal Jacket
sparatutto

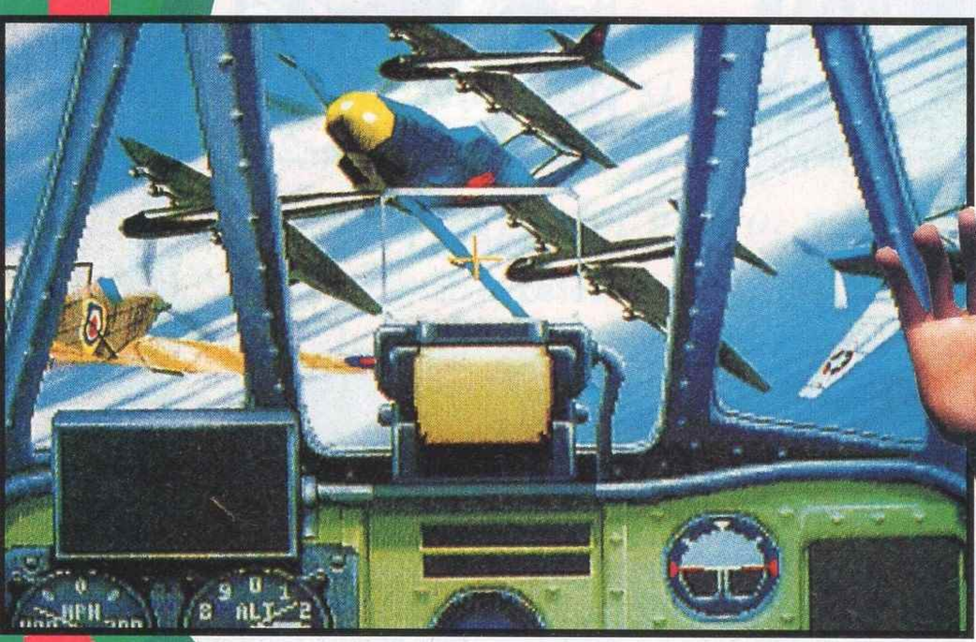
Gundam
picchiaduro

Formation Soccer

NEWS Console

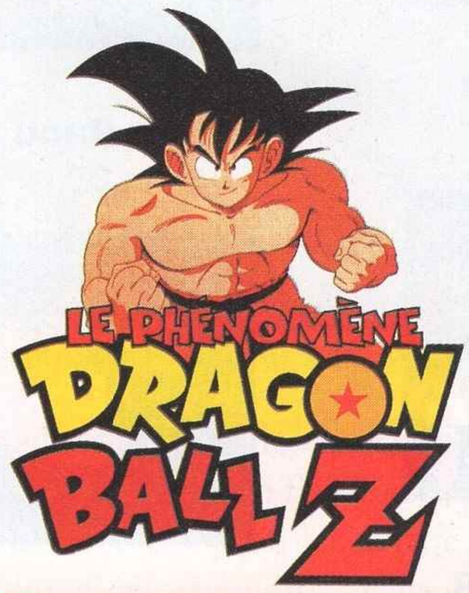
WING ARMS

Uno spettacolare simulatore di volo per Sega Saturn. La grafica è in 3D e la violenza e il realismo delle scene sono impressionanti.
Lo scenario è quello della seconda guerra mondiale.



DRAGON BALL Z

L'attesissimo picchiaduro uscito recentemente per Megadrive si prepara a vivere l'ennesima avventura, questa volta su Game Boy. Riuscirà il piccolo portatile a ricrerare le perfette atmosfere rese dalla grafica del Megadrive? Ai posteri e soprattutto ai numerosi possessori di Game Boy l'ardua sentenza!



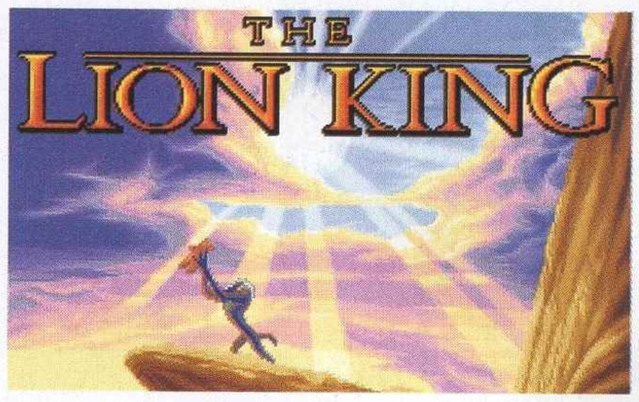
VIRTUA FIGHTER

Un'altro attesissimo titolo per Sega Saturn, tanto per confermare che l'interesse e il software di qualita per questa neonata console si mantiene alto.
Si tratta, com'è intuibile dal titolo, di un picchiadurissimo con immagini realizzate in prospettiva 3D.
Vi diamo una breve carrellata dei primi piani dei protagonisti per farvi apprezzare la grafica tridimensionale; naturalmente è un titolo che non può mancare agli estimatori del genere alla Street Fighter.

AIR CAVALRY

Se volete entrare a far parte della "Cavalleria dell'aria", non dovete assolutamente perdere questo titolo per Super Nintendo. Potrete pilotare un elicottero del tipo AH-96 nei deserti dell'Arizona, partecipando a raid spettacolari. E' prevista l'uscita a Marzo

Classifiche



1) Il Re Leone (Super Nintendo, Megadrive, Game Gear)

2) Donkey Kong Country (Super Nintendo Game Boy)

3) FIFA Inter. Soccer '95 (Mega Drive Super Nintendo)

4) Mortal Kombat II (Super Nintendo, Game Boy, Megadrive, Game Gear)

5) Jungle Book(Super Nintendo Game Boy Megadrive)

6) Power Rangers (Super Nintendo Game Boy)

7) Earthworm Jim (Super Nintendo Megadrive)

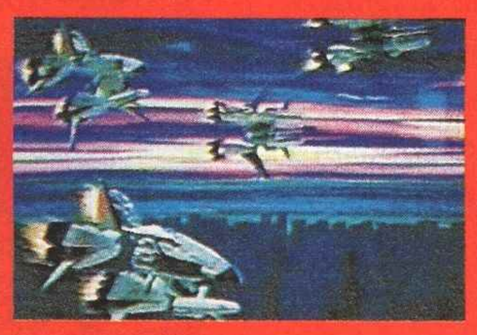
8) Sonic & Knuckles (Megadrive)

9) NBA JAM (Game Boy, Game Gear)

10) Sensible Soccer (Game Boy, Megadrive, Game Gear, Super Nintendo)

PHILOSOMA

Ecco uno Shoot 'em-up attesissimo made in Sony per Playstation che si avvale di una grafica 3D veramente mozzafiato. Si tratta di un titolo a metà tra lo sparatutto tradizionale e l'arcade.

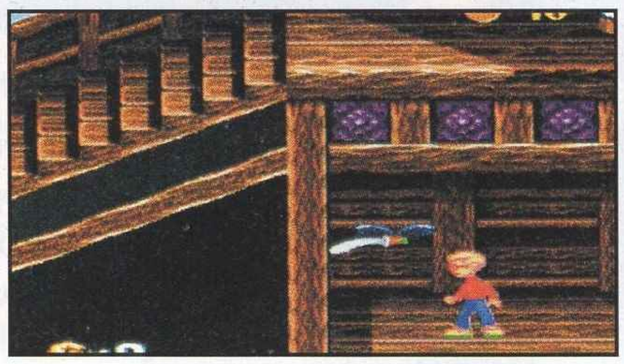


Sega Mega Drive
Super Nintendo

THE PAGE MASTER

Dal nuovo film di Macaulay Culkin uscito in tutte le sale cinematografiche a febbraio, ecco giungere, per la verità annunciata, la trasposizione videoludica in un "platform" giocabilissimo.

Poteva Macaulay Culkin rimanere estraneo al mondo dei videogiochi? La risposta è di un'ovvietà imbarazzante: certo che no!
Infatti il biondino, oltre ad essere uno degli attori più pagati di Hollywood, rappresenta la quinta essenza del divertimento e della giocosità; quindi, il fatto che sia diventato un cartoon, o meglio un mucchietto di pixel impazziti non ci sorprende poi più di tanto.
Ma torniamo al gioco. The Pagemaster è un ottimo "platform" che si sviluppa in tre mondi diversi: (orrore, avventura e fantasia), ognuno dei quali presenta un gran numero di livelli.
Se vi aspettate orde di nemici, orchi e creature fameliche che vi vengono incontro con intenzioni poco rassicuranti: niente paura. I nemici non sono molti; il vero problema è dato dagli sprite avversari che non possono essere eliminati semplicemente saltandoci sopra, ma devono essere distrutti con oggetti appropriati che si recuperano nel corso del gioco.
La grafica è molto veloce, fluida, accattivante e il sonoro decisamente all'altezza.
The Pagemaster non è consigliato solo ai platformologi professionisti ma è un gioco che può divertire una platea certamente più ampia.



Cercare di rimanere vivi può essere maledettamente difficile, specie se uno si chiama Macaulay Culkin è ha una passione segreta per le situazioni pericolose

Pagemaster è disponibile per Megadrive e Super Nintendo.

Macaulay Culkin si scatena in questa inconsueta avventura "libraria"

Casa: Virgin (Super Nintendo) Sega (Mega Drive)
Genere: Platform
Difficoltà: Media
Numero di giocatori: 1

VOTO
Supernintendo 894
Megadrive 878

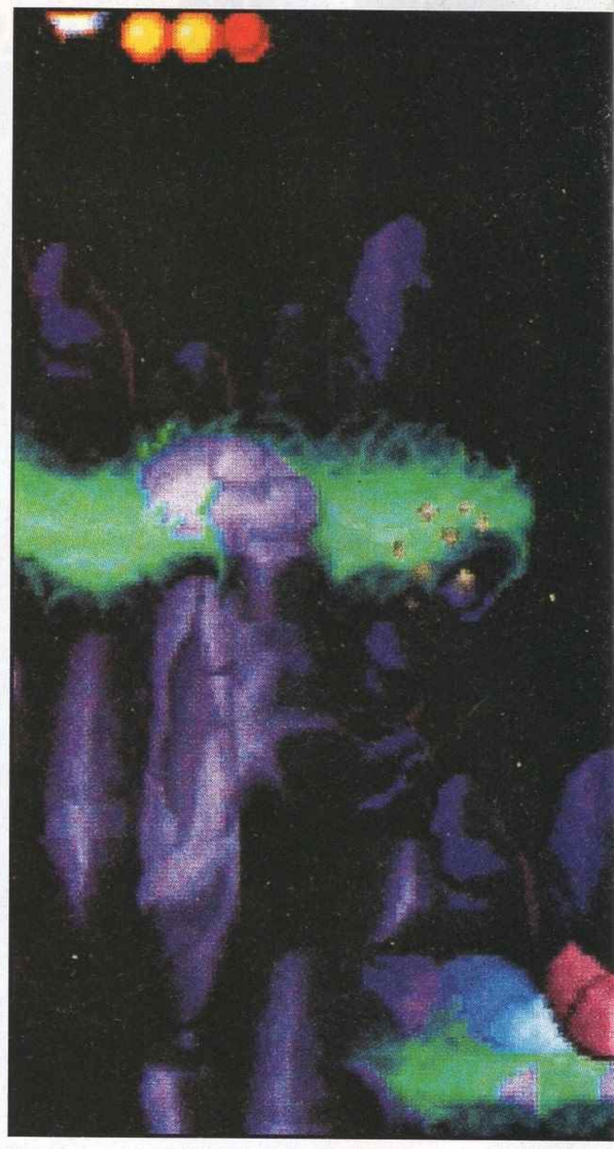
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

JAGUAR

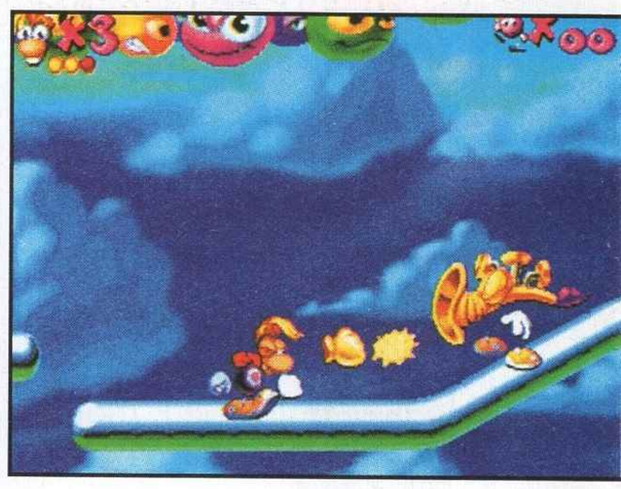
RAYMAN TO THE ELECTOONS RESCUE

Provate a mettervi nei panni di un povero elettrone... Come? Non immaginate come si possa vestire un elettrone? A dire il vero neanche noi!

No, avete capito bene, non è Rain Man, ma propro Rayman anche se esiste una qualche somiglianza tra il piccolo "Ray" e il grande, si fa per dire, Dustin Hoffman: una grande canappia, e un certo fiuto per il successo...



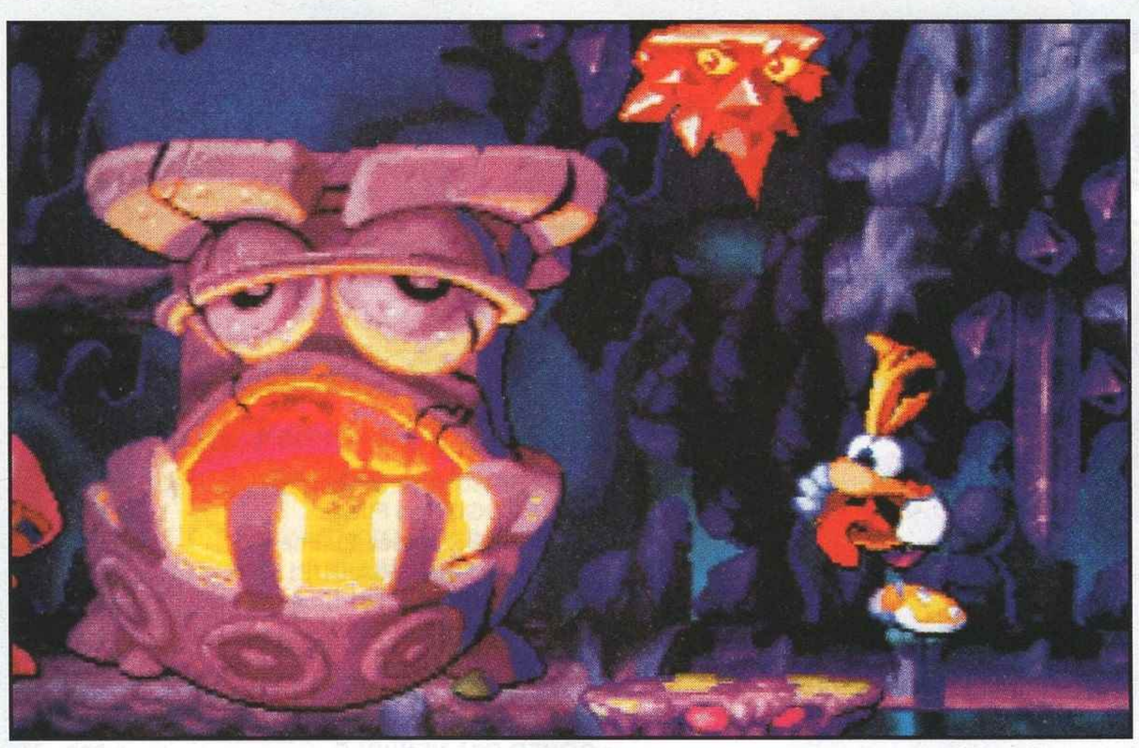
Rayman è il nuovo attesissimo platform della Ubi Soft, disponibile per console Jaguar e, prossimamente, anche per Sega Saturn e Playstation.
Rayman è un simpatico elettrone raffigurato come un ometto che sembra avere una certa repulsione per collo e arti, infatti, piedi, mani e testa non sono collegati al corpo, ma galleggiano sugli sfondi colorati: originale no?
La storia si sviluppa su sei livelli: la giungla, il cielo, le montagne blu, la città delle immagini, l'antro dello scorpione, la casa delle delizie.



Rayman deve riportare la pace nel pacifico mondo degli elettroni sconfiggendo il terribile Mr. Black.

Casa: Ubi Soft
Genere: Platform
Difficoltà: Elevata
Numero di giocatori: 1

VOTO 920



Durante questo coloratissimo itinerario, lo scopo di Rayman sarà uno solo: distruggere il malvagio e terrificante Mister Black che ha messo a soqquadro il pacifico mondo degli elettroni governato dal Grande Protone. Rayman dovrà cercare di ristabilire l'ordine e sconfiggere definitivamente il cattivo di turno: Mister Black appunto!

Punto di forza di Rayman è senz'altro la grafica, con 16 milioni di colori e una grande fluidità e velocità d'immagine.

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K

Game Boy

NBA JAM

La "schiacciata" è uno spuntino salato, in certi casi un dolce e, talvolta, anche una fase di gioco. Indovinate un po' cosa andiamo a recensire?

Con NBA Jam vi sentirete dei Michael Jordan in erba, l'unica differenza con il grande "air" continuerà ad essere il conto in banca: non si può avere tutto nella vita!

Cos'è che più vi diverte nel basket? Io lo so: le schiacciate; non intese come tipico spuntino salato di origini liguri, ma come schiacciatone nel canestro. Ebbene, gli amanti del basket spettacolo, quelli che attendono l'Oll Star Game solo per assitere alla gara delle schiacciate rimarranno deliziati da questa esaltante versione di NBA JAM.

La giocabilità è elevatissima e il realismo davvero sorprendente, se rapportato alle modeste possibilità (in termini di potenza) del piccolo portatile giapponese.

La prima frase che viene spontanea è: "Ma come C... avranno fatto!", seguita dai più misurati: "Però niente male questo gioco!", "Una simulazione sportiva molto ben realizzata", e via dicendo...

Resta la sopresa per le possibilità notevoli di gioco: potete scegliere il tipo di marcature, fare la micidiale due, uno, due oppure la mitica uno, tre, uno.

Non c'è limite alle potenzialità di NBA JAM: schiacciare per credere!

Casa: Acclaim
Genere: Simulazione di basket
Difficoltà: Elevata (almeno come il divertimento)
Numero di giocatori: 1

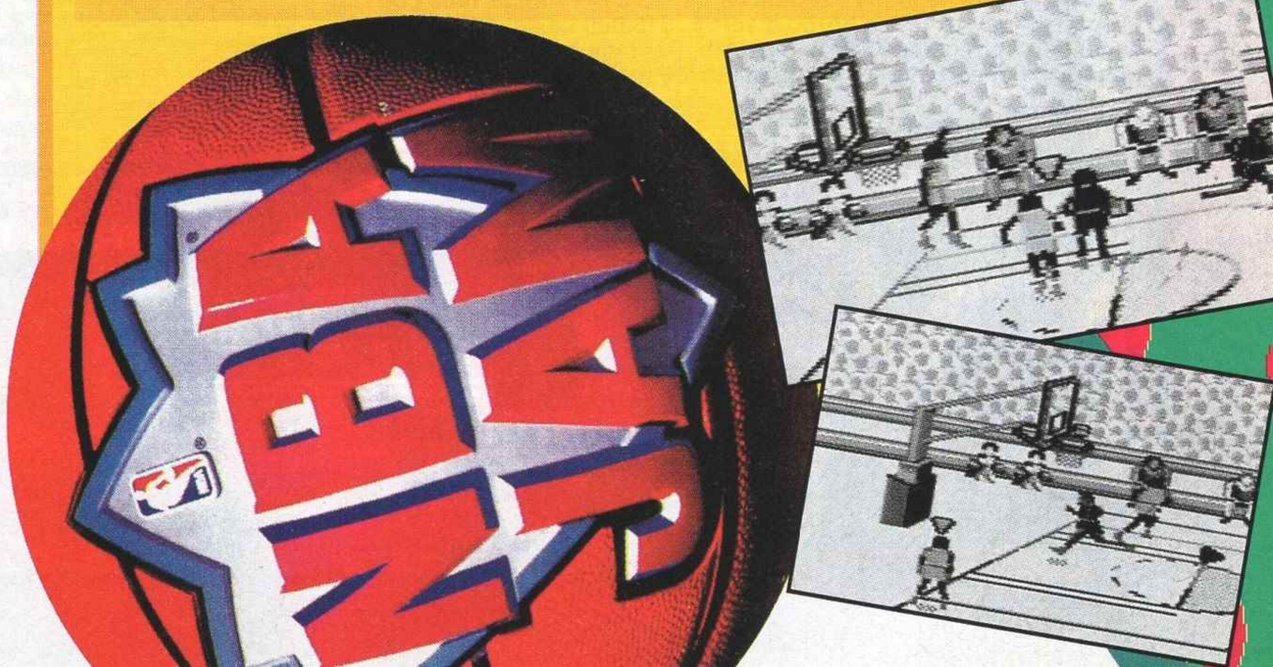
VOTO
951

Grafica

Sonoro

Giocabilità

Fattore K



virtuali

gli specialisti della simulazione

a MILANO in via Rasori 8

M PAGANO

tel. 02-461-936

da noi puoi trovare:

SOFTWARE

- Simulatori di Volo
- Wargames
- Giochi di Strategia
- Simulazioni sportive
- Adventures

HARDWARE

- Computer
- Schede Video
- Schede Audio
- Lettori CD-Rom
- Upgrade al vostro computer

La scheda video preferita dai simulatori di volo!

ATI TECHNOLOGIES INC.

Il noto network telematico Compuserve ha realizzato una mega-prova tra tutti gli appassionati di Flight Simulator 5 per cercare di scoprire quale fosse la migliore configurazione per il famoso programma. Il risultato è stato che nei primi 20 classificati, ben 11 PC montavano una scheda grafica ATI! Inoltre supporta l'alta risoluzione a 800x600 con l'espansione grafica 3DAGS di ATP ed è l'unica VGA in commercio che permette di utilizzare 256 colori anche con Flight Simulator 4!

Roland

La migliore scheda audio per PC! Si monta sopra la SoundBlaster 16 (o compatibili) e permette di ascoltare le colonne sonore dei giochi in formato SCC1, Canvas o General MIDI.

Novità

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

ECCEZIONALE

60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

AMIGA

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE — cod. DRI03G • L. 144.000

COMMODORE AMIGA CD 32 — cod. CD32 01F • L. 490.000

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000 — cod. ESP08F • L. 320.000
Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000 — cod. ESP04F • L. 295.900
Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.
Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

SLOT MULTIPORTE — cod. SLT01L • L. 129.000
Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

SINTONIZZATORE TV — cod. TUN01L • L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

FANTASTICO

ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit cod. ESP09F L. 315.000
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

Memory Card per 600/1200
Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ?
Dagli delle vitamine
e le sue prestazioni cambieranno
(lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)

1 MB ram MEMORY CARD	2 MB ram MEMORY CARD	4 MB ram MEMORY CARD
cod. ESP05F	cod. ESP06F	cod. ESP07F
L. 183.600	L. 324.900	L. 608.200

C 64 — ACCESSORI PER C 64

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

con Postal Dream — Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Ordinare è facile

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

- per telefono 035/32.17.06
- per fax 035/32.17.09
- per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino in contrassegno
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

K

Tutti i marchi citati sono dei legittimi proprietari

PROVE SU SCHERMO

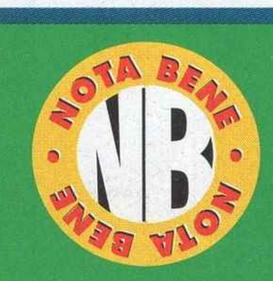
State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

IRON ASSAULT 44
WING COMMANDER III 50
HELL 56
ZEEWOLF 60
CYBERIA 62
OFF WORLD INTERCEPTOR 66
WARCRAFT 69
STAR TREK 74
KING QUEST VII 78
POWER DRIVE 82
SIM TOWER 87
DEATH GATE 92
NOCROTOPOLIS 96
PREMIER MANAGER III 100
ASTRO CHASE 102

Si ringrazia Pergioco (Milano)



NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito.
Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento

FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

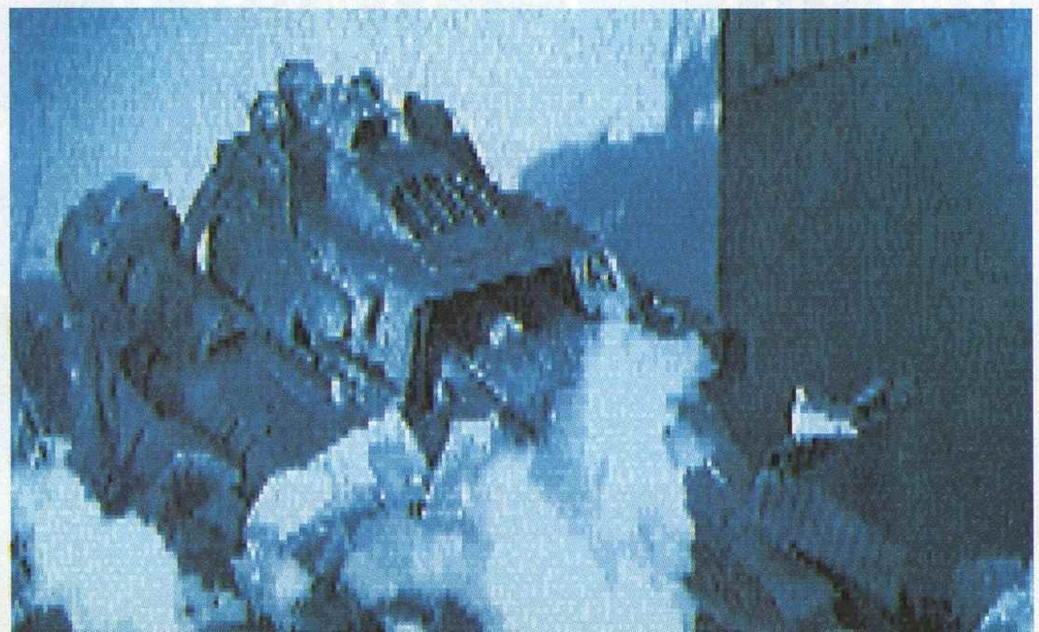
CURVA CIP Una predizione dell"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

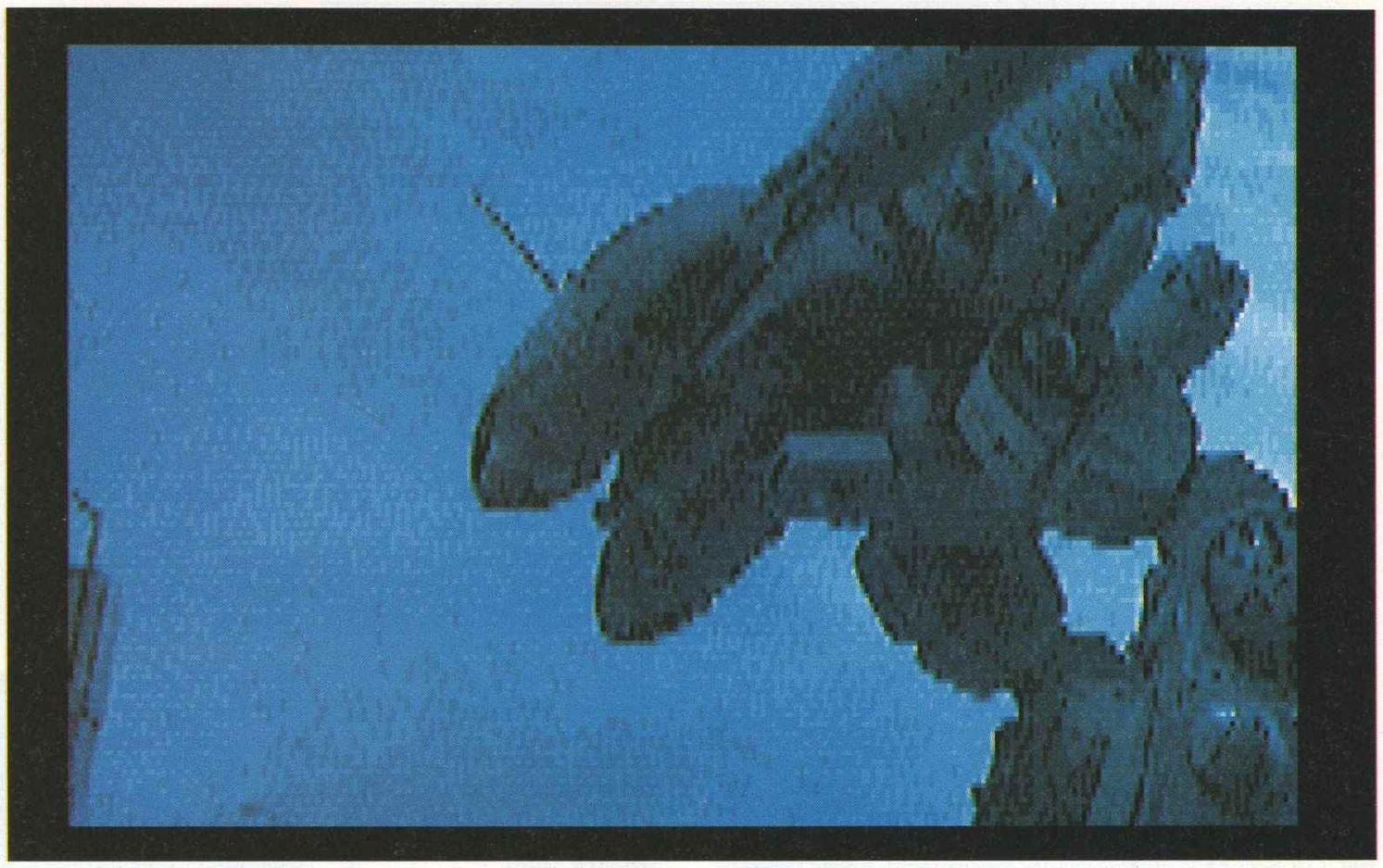
IRON ASSAULT

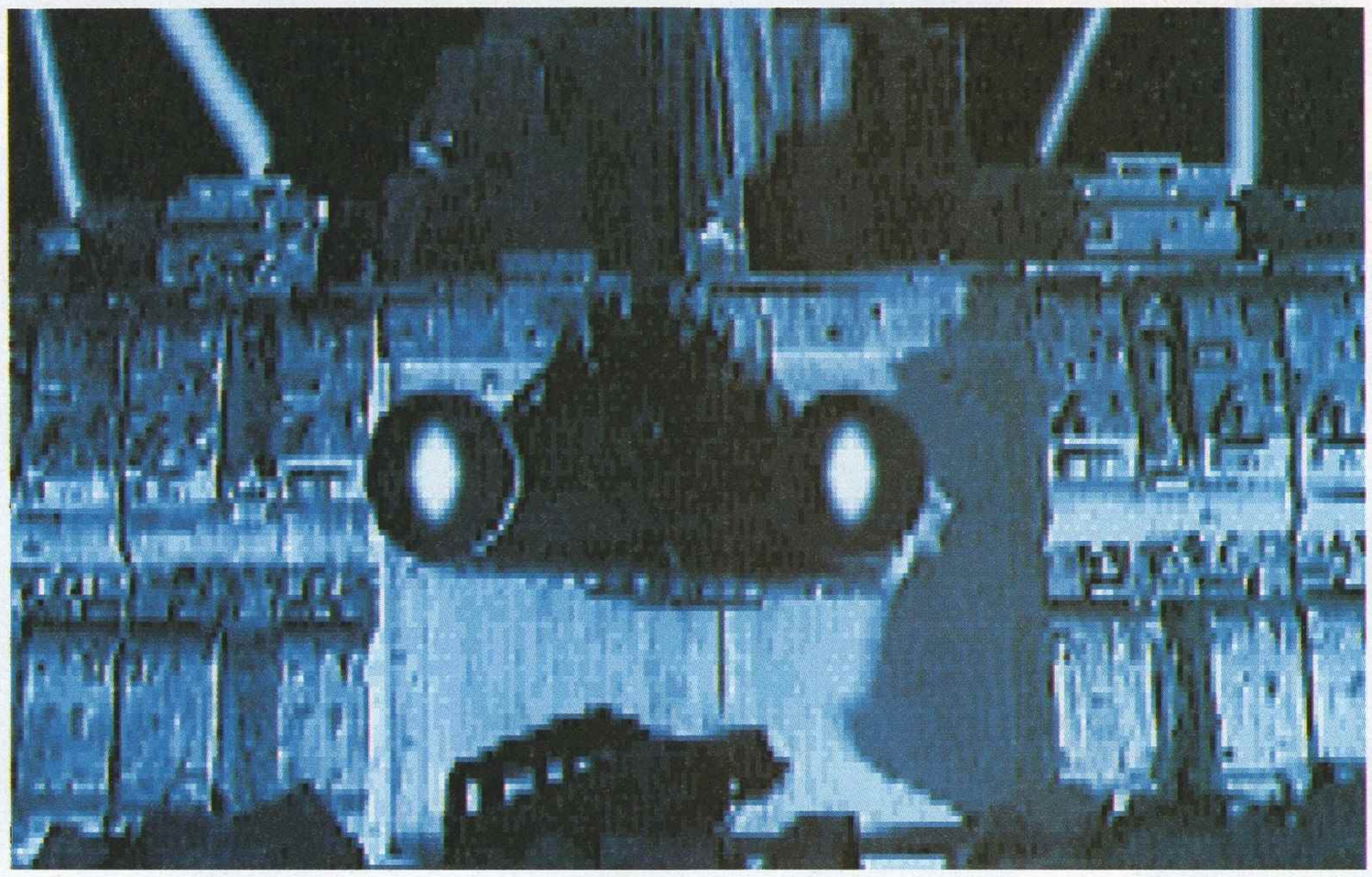
Nel 2082 le cose vanno così così, una corporazione ha conquistato il mondo e cerca di mantenere l'ordine attraverso l'uso di macchine da guerra con sembianze di titanici robot armati fino ai denti... Fortunatamente qualcuno trova la forza di ribellarsi a questo regime assolutista. Con questo preambolo inizia quello che a pieno titolo può essere considerato il nuovo Doom futuristico made in Italy!

Sfogliando il manuale di presentazione di Iron Assault il primo istinto incontrollabile è quello di gridare: "Forza Italia" a squarciagola, o perlomeno "Italia Forza", a seconda della propria fede politica. In effetti è difficile reprimere lacrime di commozione vedendo scorrere sullo schermo le immagini del nuovo prodotto della Graffiti e constatandone il grande livello.
Finalmente, verrebbe da dire, un prodotto che tiene alta la bandiera italica, un gioco che riesce a competere per qualità con i prodotti americani, inglesi e francesi.
Ci sono voluti due anni di lavoro per creare Iron Assault, ma lo sforzo epico è stato ricompensato da risultati veramente notevoli. Il gioco inizia con una introduzione che presenta scene filmiche un po' sulla scia di Wing Commander 3 e The Last Dynasty. La qualità delle immagini è veramente ottima, insieme ad attori veri sullo schermo si muovono gli inquietanti robot di dimensioni extra large, pilotabili con la stessa facilità con cui si può pilotare una Punto, anche se un po' più ingombranti in termini di parcheggio (ah, ah, ah). Sono loro i veri protagonisti dell'avventura. Per realizzare le sequenze che li vedono protagonisti sono stati costruiti dei modellini successivamenti filmati utilizzando la tecnica cinematografica dello Slo-motion e ottenendo così un effetto molto realistico. Il grande vantaggio di questa sezione filmica è che, oltre a durare relativamente poco, può essere saltata per arrivare al gioco vero e proprio, perché, se è vero che le prime dieci-dodici volte uno rimane estasiato dalla grafica, alla cinquecentoseiesima l'impatto potrebbe risultare un po' meno entusiasmante.
Ma cos'è in defintiva Iron Assault?
Uno Sparatutto in 3D? Un gioco strategico? Un simulatore?
Un po' di tutto questo e qualcos'altro in più! Se si vuole provare la scarica adrenalinica di Doom, partendo dalla schermata iniziale che si apre sulla vostra spartana cabina di riposo, e attraversando la porta automatica di acciaio, si accede a un tunnel che sulla destra presenta l'ingresso al "Simulatore".
Si possono selezionare quattro scenari diversi: deserto, città, montagna e ghiacci. Qui lo scopo è semplicissimo: eliminare tutti i robottoni avversari sparando a più non posso dal vostro personale robottone iperarmato.
La tensione è molto elevata. Provate a immaginare una landa deserta che compare sul vostro monitor personale, con l'unico rumore scandito da una musichetta di sintesi ipnotica e martellante.
L'avanzare del nemico è annunciato



da colpi sordi che iniziano piano e mano mano aumentano di intensità, un po' come nella scena di Jurassic Park in cui l'avvicinarsi del tirannosauro viene annunciato dal rumore cadenzato dei suoi passi, dapprima appena accennato, poi fragoroso.
L'abbattersi degli enormi piedi meccanici dei robot titanici sul terreno diventa sempre più imponente fino a saturare il sonoro e a fare finire in secondo piano la musica di accompagnamento.
E' questo il momento in cui dovete tenervi pronti e sparare a più non posso perché da questo punto in avanti non avrete più un attimo di tregua e l'adrenalina scorrerà a fiumi. Il simulatore, può, inoltre, essere giocato da due persone in seriale o via modem. Ma forse siamo andati un po' troppo oltre, facciamo un passo indietro per tornare alla

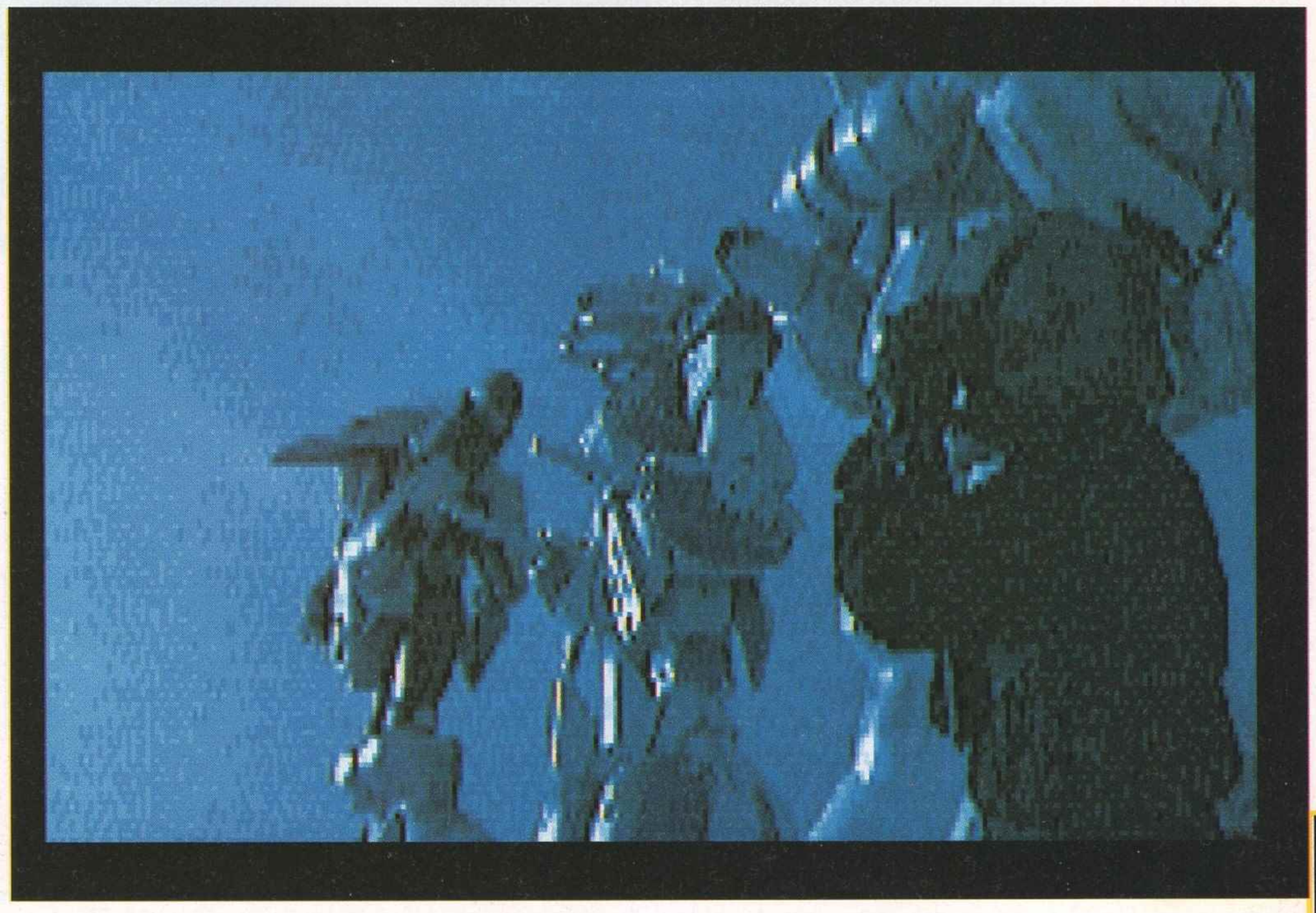




La stessa carica adrenalinica di Doom e scene filmate alla Wing Commander

bocche da fuoco che tuttavia non causano molti danni. Col trascorrere delle missioni le cose migliorano e potrete disporre di armi più potenti, anche se i benefici si noteranno poco perché anche la forza dei nemici aumenterà esponenzialmente.
I comandi sono molto semplici: ci si muove tranquillamente utilizzando i tasti numerici e si accede alle funzioni con i tasti da F1 in su.

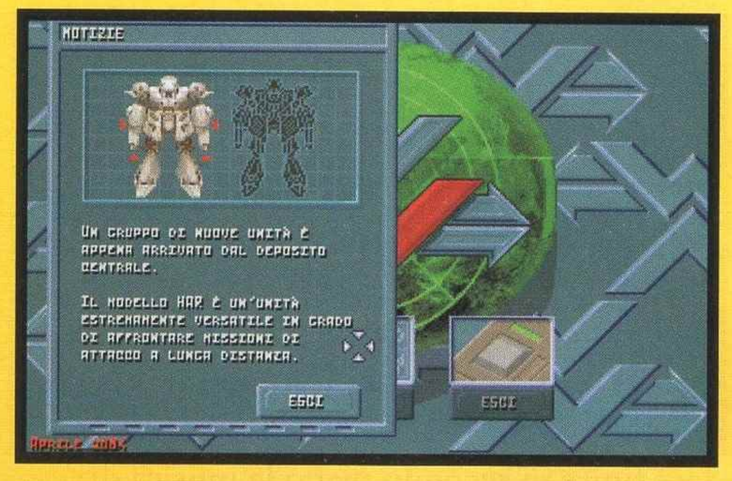
famosa schermata iniziale. Il gioco si apre nella vostra cabina, facendo partire il gioco preleverete l'equipaggiamento dall'armadietto avviandovi così alla vostra prima missione. Partite come capitano e avete come unico contingente voi stessi. Nell'evolversi delle missioni potrete passare a Comandante con un'unita robotica di appoggio che potrete comandare a vostro piacimento e a Generale con ben due unita robotiche di appoggio.
A questo punto dovrete preoccuparvi di scegliere l'armamento del vostro Iron Assault. All'inizio non avete molte armi a disposizione, qualche missile diretto e a ricerca (questi ultimi comodissimi) e due



Le scene filmate sono state realizzate con la tecnica dello slo-motion, il realismo è davvero impressionante e ricorda da vicino le introduzioni filmate di Wing Commander e The Last Dynasty pur necessitando, per girare, di un hardware piuttosto contenuto.

IRON ASSAULT

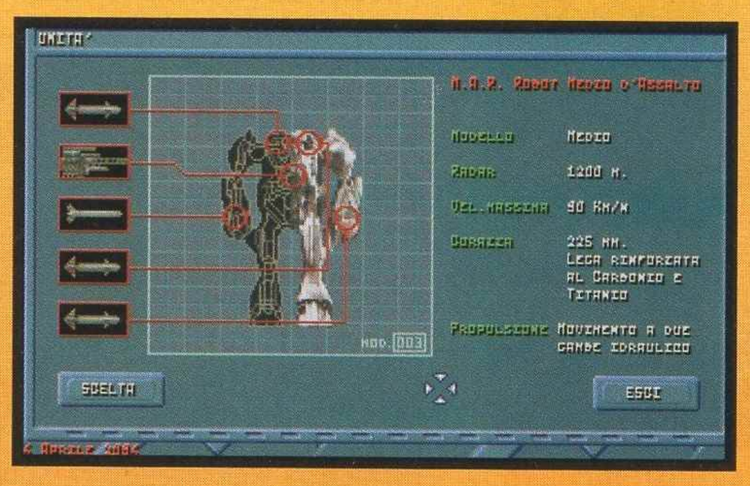
Iron Assault non è un semplice sparatutto, per riuscire a portare a casa la pelle e le viti e i bulloni del vostro titanico robot dovete possedere doti strategiche notevoli e tenere d'occhio i monitor che contengono una serie di informazioni veramente utili.



La schermata in cui bisogna selezionare il mezzo da combattimento. Alcuni robot sono più resistenti di altri ma hanno una ridotta potenza di fuoco e agilità, insomma, alla fine tutto si bilancia!

Non c'è niente di meglio che iniziare la giornata con una bella missione, magari pericolosa, come nella migliore tradizione degli sparatutto.

Ecco la famosa cartina, in questo caso limitata ad un continente e relativa alla missione da Capitano. Le basi nemiche e quelle alleate sono chiaramente evidenziate. A questo punto occorre studiare la strategia di attacco.



Cosa sistemare sul robottone? Un missile diretto qua, un missile a ricerca là, et voilà il gioco è fatto. L'unico problema è che all'inizio non avete a disposizione molte armi e quelle disponibili non sono neanche molto potenti.

Ogni arma a disposizione può essere esaminata attraverso questa schermata che ne riporta il potenziale distruttivo: non c'è che l'imbarazzo della scelta!

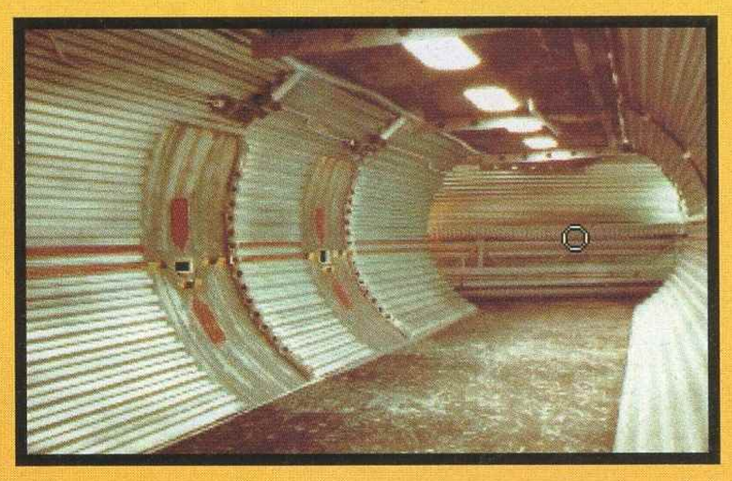
La scelta del pilota non è cosa da poco, tuttavia ne esistono di diversi, ognuno dei quali, naturalmente, ha delle caratteristiche diverse. Nel complesso la scelta di un pilota piuttosto che di un altro è dettata da motivi di simpatia: non si avvertono in missione grandi differenze.

Se siete entrati in una base nemica e vi sembra tutto maledettamente buio, niente paura: avete a disposizione un comodo congegno ad infrarossi per vedere come se fosse giorno.

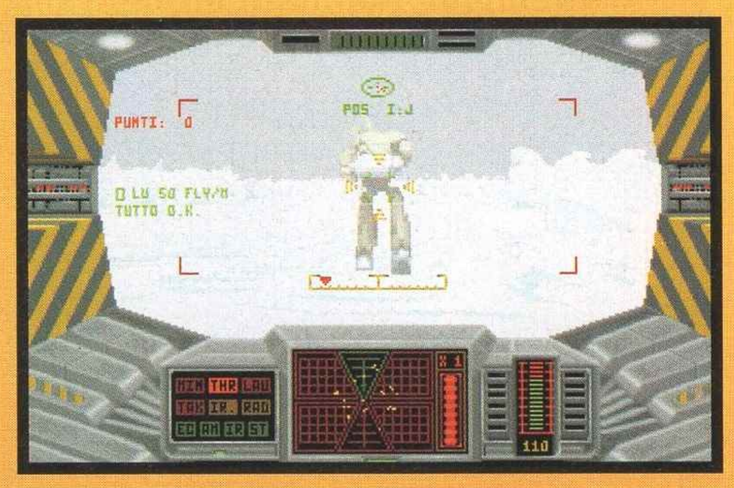
Questo è il vostro monitor centrale che costituisce la visuale del gioco. Un po' la vostra finestra sul mondo, anche se la vicenda in cui vi andate ad imbarcare è molto meno poetica.

I danni che si possono infliggere con un missile ben piazzato sono notevoli. Nel caso specifico abbiamo appena distrutto il portellone d'ingresso di una base nemica.

All'interno delle basi nemiche lo scenario può essere evidenziato da luci traccianti che danno il senso della profondità e rendono una perfetta prospettiva 3D.



Il corridoio che introduce la missione. Attraverso uno dei due portelli si può accedere al simulatore, tanto per prendere un po' di confidenza con i missili diretti e a ricerca: è un'esperienza che nella vita può sempre servire!



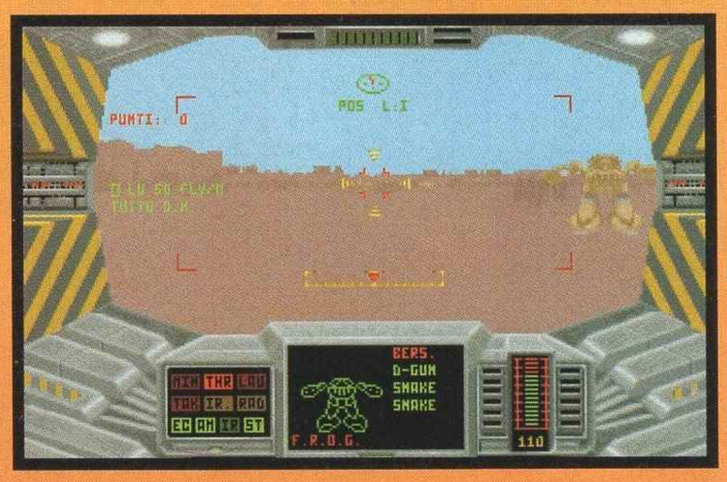
Lo scenario glaciale è uno dei più divertenti e spettacolari. Se però vi illudete che i robottoni siano più individuabili sullo sfondo bianco cadete in un tragico errore: i maledetti hanno delle discrete capacità mimetiche.

GRADO	NOME	SIGLA	MIS.	ST
CAP.	MARK	BESHTIA	1/1	ACT
GEN.	MATT	DEATHDEALER	8/8	KIA
COL.	GASTEL	BLONDFURY	25/31	ACT
CAP.	TONY	SANTAGATA	12/12	MIA
PILOTA	MARK	DARKLIGHT	4/4	ACT

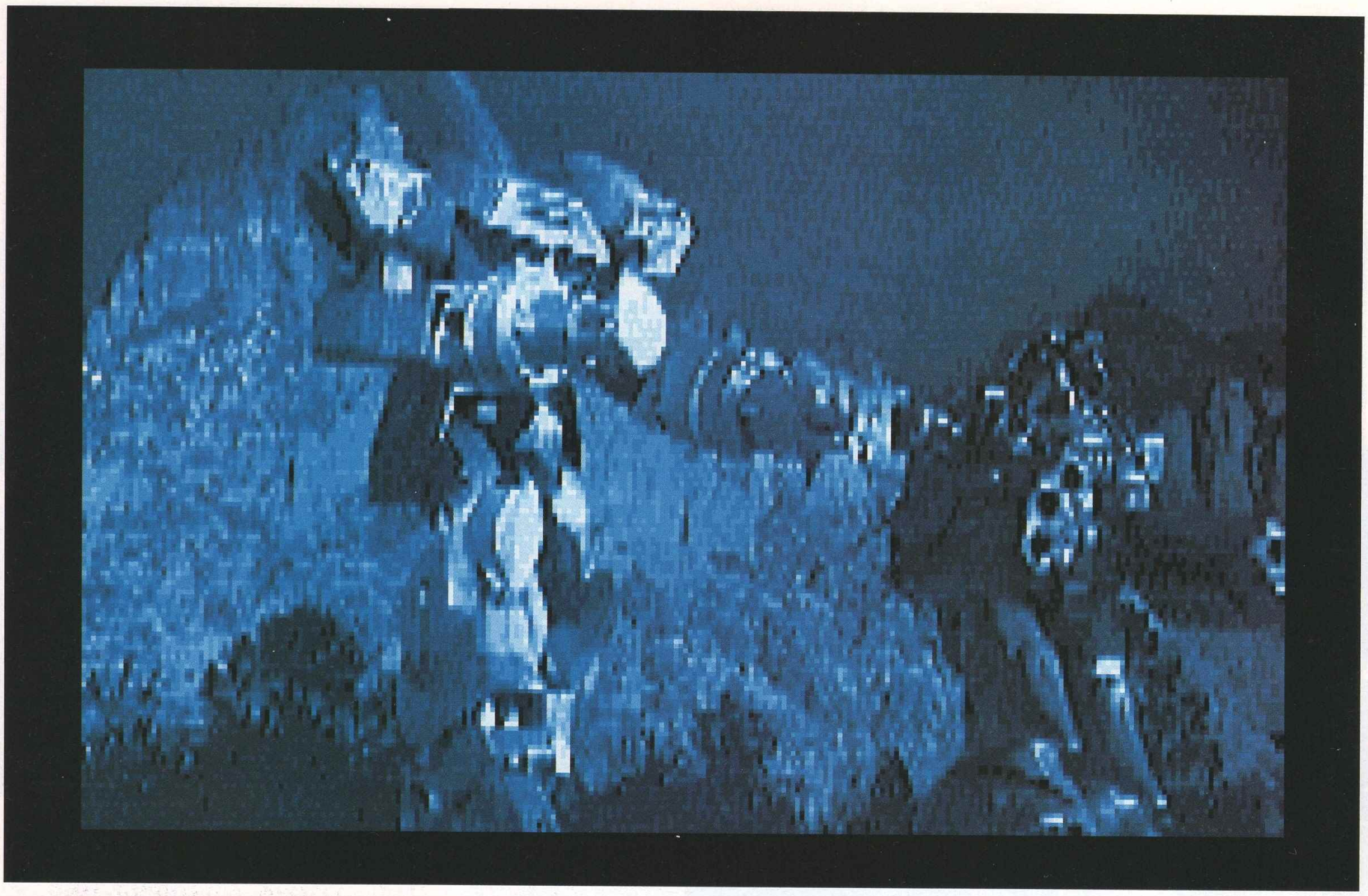
MARK
BESHTIA

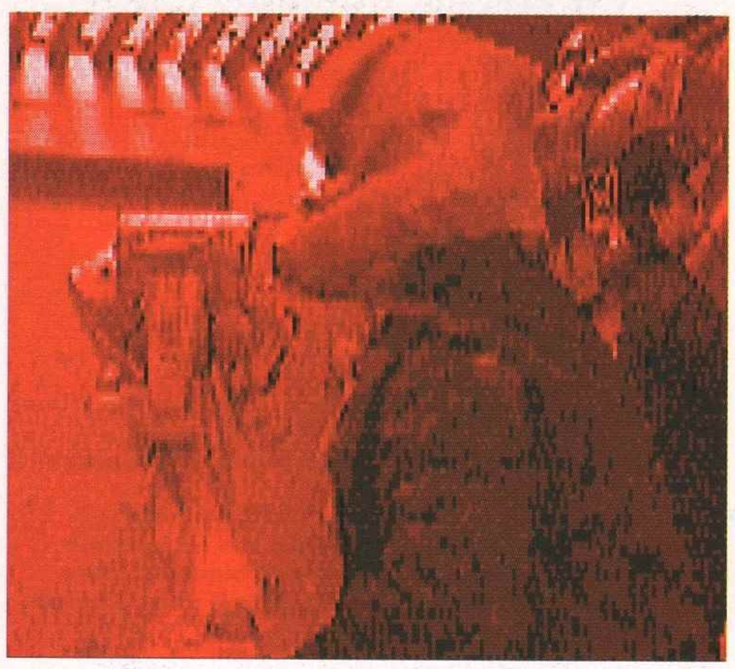
Ecco lo score riepilogativo delle vostre missioni. Col passare del tempo avrete l'orgoglio di rimpinguarlo con punteggi sempre più alti.

Una fase di combattimento sulla piattaforma nemica in mezzo al mare. il divertimento è assicurato, proprio come fare una bella crociera.



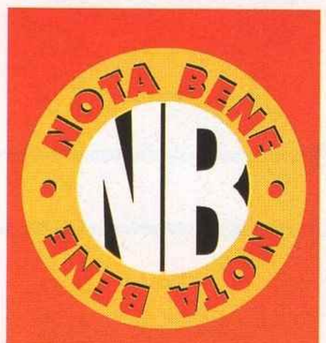
Sul monitor inferiore compaiono i dati dei robottoni nemici in veloce avanzamento, così vi potrete regolare su come farli saltare in aria nel modo più coreografico.



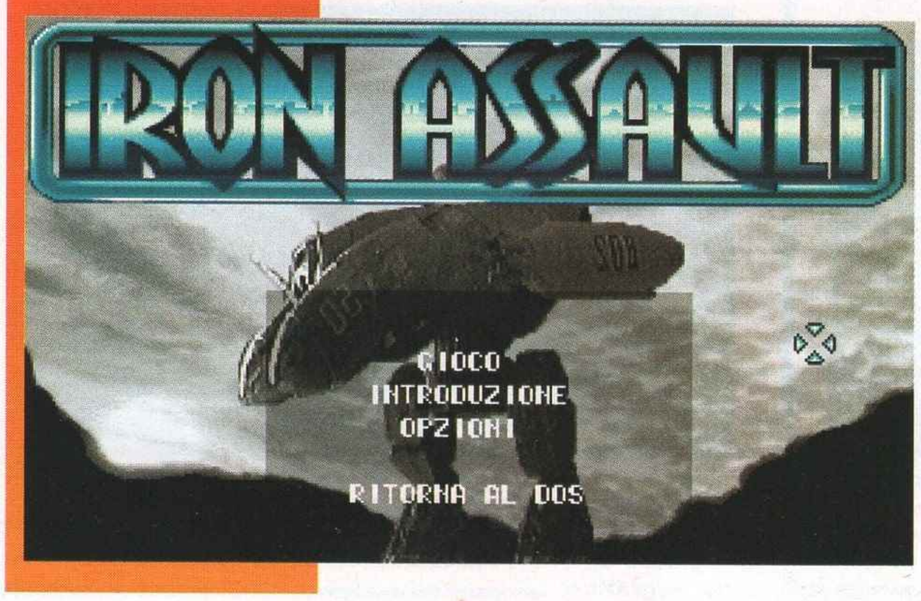


Una claustrofobica sequenza filmata: c'è un attacco in corso bisogna prapararsi.

Prima di tutto bisogna prendere visione della cartina generale. Come pilota semplice il vostro raggio di azione si limita ad un continente. Qui avrete la situazione generale con le postazioni nemiche e quelle dei ribelli evidenziate in verde.
Successivamente bisogna scegliere la tattica di combattimento. Sulla cartina compariranno le varie tipologie delle basi nemiche: se volete causare un bel danno al vostro nemico, ad esempio, è molto efficace attaccare i generatori che forniscono l'energia necessaria ad alimentare le industrie belliche, però, essendo molto importanti da un punto di vista strategico, queste postazioni sono anche le più protette, quindi, bisogna fare bene i conti.
All'inizio di ogni missione basta premere il tasto F8 per avere gli obiettivi che compariranno sul monitor in alto a sinistra. Gli obiettivi in rosso vanno distrutti, quelli in verde raccolti.
Con il tasto F2, invece, visualizzerete la mappa con la postazione nemica, mentre con il tasto F4 potrete avere informazioni sui nemici in avvicinamento.
Nelle fasi di combattimento è assai divertente utilizzare i missili a ricerca, basta agganciare il nemico con il puntatore premendo il tasto enter e poi premere la barra spaziatrice: il razzo correrà incontro al Robottone nemico in qualsiasi direzione venga sparato: un vero godimento!
Aumentando di grado aumentano anche le

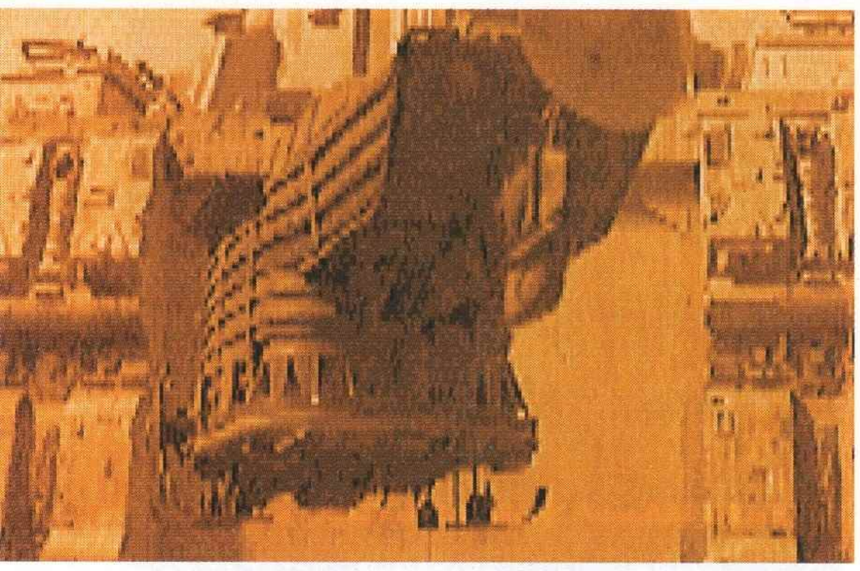


Il capostipite di questo "sparatutto futuristico" in 3D è stato senz'altro il mitico, e questa volta non è davvero esagerato, Mechwarrior, un titolo che risale a quattro anni fa e che ora dovrebbe trovare il suo degno successore in Mechwarrior II. Inoltre, ricordiamo Metaltech Earthsige, recensito nel numero di dicembre e, della stessa serie, Metaltech Battledrom sempre della Sierra che troverà sicuramente spazio in uno dei prossimi numeri.



responsabilità, com'è ovvio. Per cui, da Comandante, avrete un'unita robotica da portare con voi in missione e da comandare a piacimento, indicandogli anche missioni suicide: non si ribellerà! Il campo di battaglia sarà esteso a due continenti. Da generale il campo di battaglia sarà invece esteso a tutto il globo, con relative complicazioni. Una fase di combattimento molto divertente si ha in corrispondenza delle missioni difensive. Qui si tratta di difendere una vostra base che sta per essere attaccata dal nemico. Dovrete collocare i vostri alleati nelle posizioni strategiche e... attendere, con tutta l'ansia del caso di venire investiti dal fuoco nemico!
La grafica di Iron Assault è molto ben delineata, ma quello che maggiormente colpisce

Il sordo rumore di enormi piedi meccanici che si abbatte al suolo annuncia l'arrivo del nemico



è la configurazione di hardware relativamente abbordabile per far girare un gioco così spettacolare. Infatti è sufficiente un 386 a 33 Mhz, come dire: finalmente un gioco di alto livello che va ad interessare una platea di utenti molto vasta.
I dialoghi, non molti a dire il vero, sono in italiano così come il software ed il manuale. Dunque non resta che salire a bordo del vostro Iron Assault, girare la chiavetta di accensione e scorrazzare liberamente a caccia di robottoni nemici con l'avvertenza di tenere d'occhio il tasso di ossido di potassio liberato nell'aria: non ci risulta che queste spettacolari macchine da guerra siano catalitiche. Non si può avere tutto dalla vita!

Massimo Carboni

IRON ASSAULT

Genere: Sparatutto
Casa: Virgin
Sviluppatore: Graffiti

Pro

Giocabilità immediata.
Ottima grafica.
Missioni abbastanza varie
Possibilità di mantenere alta la curva d'interesse nel tempo.
Software in italiano.

Contro

Musica di accompagnamento non esaltante.

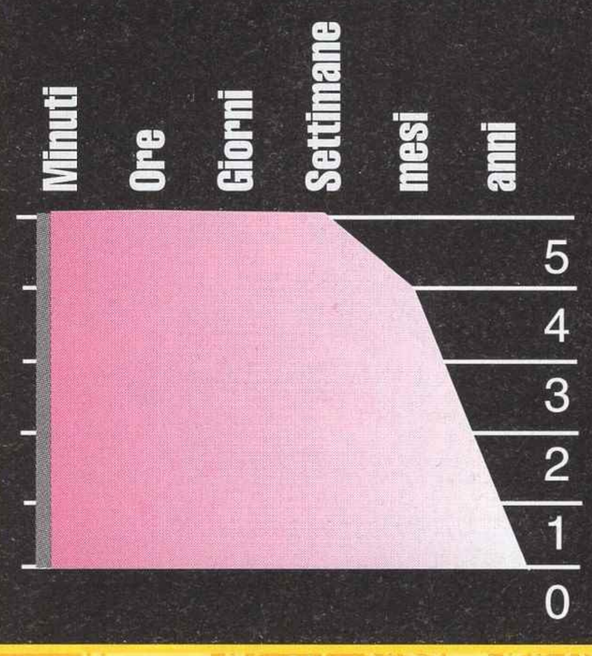
PC-CD ROM

La versione in CD-ROM gira su un 386 A 33Mhz. Richiede un CD a doppia velocità e 4 Mb di memoria (con 580K di memoria convenzionale). Si consigliano tuttavia 8 Mb di memoria.
La scheda grafica richiesta è la VGA. Supporta tutte le più diffuse schede sonore. Il joystick pur consigliato non è indispensabile.

K VOTO 918

Iron Assault è un gioco molto ben congegnato, un cocktail riuscito tra un simulatore e uno sparatutto in 3D alla Doom. La giocabilità risulta immediata, si entra nel vivo del gioco senza bisogno di dover consultare ingombranti manuali.
La varietà delle missioni e la diversa ottica in cui si sviluppano (azioni di attacco e azioni di difesa) rendono Iron Assault molto longevo.

CURVA D'INTERESSE



WING COMMANDER III
Heart of the tiger

Atterrata su tutti i PC puntuale come la dichiarazione dei redditi, è la terza attesissima puntata della saga. Protagonisti come al solito, i Kilrathi, gli infidi e sgarbati gattoni che in VG III sembrano però usciti da qualche vecchia scena de "Il pianeta delle scimmie"

Kilrathi. Maledetti gattoni dalle rozze abitudini, uccidono senza pietà. Il genere umano è sempre stato in pericolo, fin da quarant'anni fa, quando il comandante Jedora Andropolos entrò in contatto con la prima astronave Kilrathi, finendo disintegrato in un semplice e amichevole tentativo di comunicazione. E così, i guai sono cominciati, sfociando in una guerra densa di vittime da ambo i fronti, milioni di anime morte nello spazio, nella stupida corsa verso il prevalere di uno dei due lati. E ora? Siamo ad uno stallo, nessuno riesce a vincere e si prospetta un'ipotesi di fuga in un posto più tranquillo. Per ora la battaglia continua più cruenta che mai.

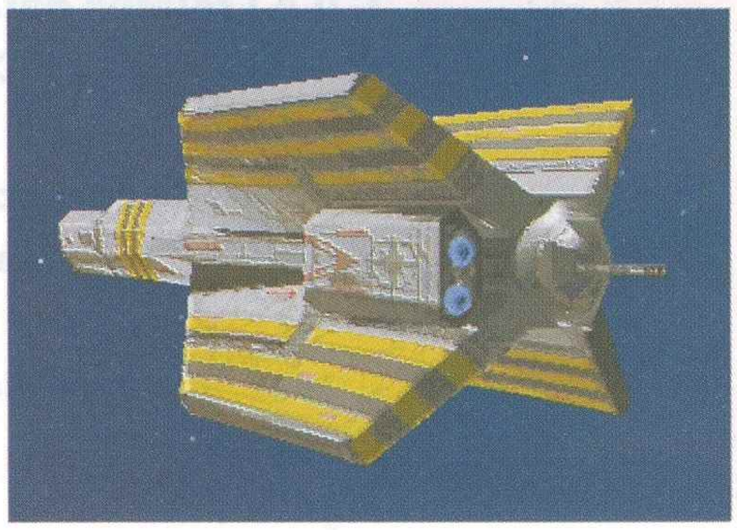
Siamo ormai giunti al terzo episodio e la Origin ci sta abituando così bene che non sapremo più cosa aspettarci dal futuro. Ebbene sì, se avrete il coraggio di andare a ripescare qualche foto di K dove recensivamo Wing Commander II, vi assicuro che troverete questa nuova edizione più rifatta delle labbra della Dellera o dei seni della Nielsen. A cominciare dalla confezione da cui emerge un'allettante pacchetto che si rivela essere il contenitore per ben quattro CD e una guida alla portaerei Victory con tanto di indirizzi

La grafica è incredibile! Difficile immaginare cosa diavolo inventeranno prossimamente quelli della Origin

Internet. Altro non è che un dettagliato libretto su tutto quello che compone WC3: un accurato profilo dei Kilrathi, la loro struttura sociale, le loro e le nostre astronavi complete di armamento, un po' di storia della guerra tra umani e Kilrathi, tattiche di volo e altro. Si continua poi con un albo che spiega dettagliatamente il controllo dell'astronave, un pieghevole che riassume le caratteristiche delle navi che incontrerete in WC3 e una guida all'installazione, anch'essa molto ben fatta. Per non rovinarvi la sorpresa vi anticipo che, in mezzo a tutti questi libretti, c'è qualcosa che vi darà una chance di fare ciò che ogni

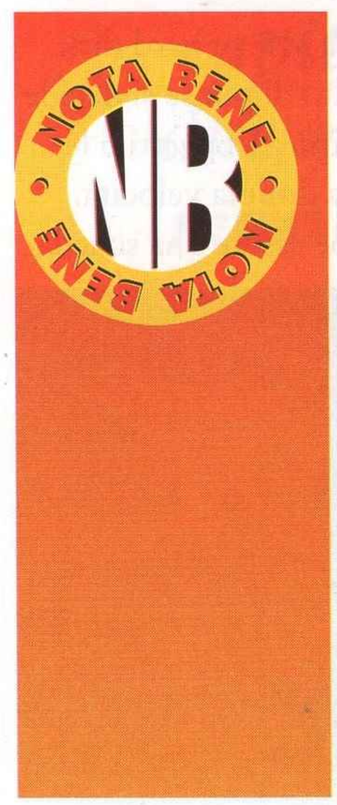
pilota che si rispetti sogna di realizzare fin dalla nascita. Vedendo la vostra smania, gli urli e le convulsioni che vi assalgono, e i fucili laser che state puntando nella mia direzione, sarà meglio che parli del gioco. In Wing Commander III si rimane davvero sbalorditi: grafica in alta risoluzione (avete presente 640x480 a 256 colori ?), dialoghi interamente digitalizzati, ogni situazione ha la sua colonna sonora, effetti sonori, oltre 50 missioni, trama non lineare e, quella che giudico un'altra grandissima innovazione, filmati fluidi con attori veri. E che attori. Gente del calibro di Mr. "Usa la Forza, Luke" Mark Hamill o di John Rhys Davies o, per i conoscitori del genere "Calde e vogliose...", la bellissima Ginger Lynn Allen, pornodiva nei panni del meccanico di fiducia del nostro Hamill. Senza contare che le sequenze non sono poi così brevi e ci sono oltre tre ore di filmati girati a Hollywood nei quattro CD che compongono questo nuovo gioco.
Ma andiamo per gradi, anche se la voglia di provarlo subito è grandissima. Una premessa: il gioco richiede, per girare correttamente, un minimo di 8 mega di RAM, un 486DX50 (ma già si parla di Pentium), 20 MB su hard disk ma arriva a chiederne molto di più se si decide di installare altri moduli tipo gli oggetti o le missioni e un CD-ROM a doppia velocità. Inoltre, la SVGA dovrebbe essere una scheda grafica abbastanza svelta, possibilmente Local Bus, per tenere il passo con la montagna di pixel che vengono generati. Una scheda sonora è d'obbligo per sentire i dialoghi, gli effetti sonori e la musica, che, pur essendo in FM sulle SoundBlaster, è di ottima qualità. Il programma di installazione sul primo CD si occupa di tutto: controllare la quantità di memoria disponibile (su una macchina con 8 mega è d'obbligo un boot pulito, pena l'uscita dall'installazione che, comunque, viene fornito dallo stesso programma), la velocità del processore e della scheda video, oltre al controllo della luminosità del video.
Una volta terminata con successo l'installazione, il programma può essere fatto partire. L'introduzione è da brivido: viene mostrato un filmato in cui sono state catturate delle persone, probabilmente spie, dai Kilrathi. Osservateli bene, adesso i Kilrathi sono attori in carne e ossa o pupazzi controllati idraulicamente e, in quanto tali, si muovono e agiscono con un realismo scioccante. L'unica pecca è che danno l'impressione di essere parenti degli abitanti del "Pianeta delle scimmie". Riprendendo il discorso: il gruppetto di

Quando ho lanciato KQ mi è successo come nel film "The Mask": mi è caduta la mandibola!



Un profilo del vostro Hellcat con le armi disponibili

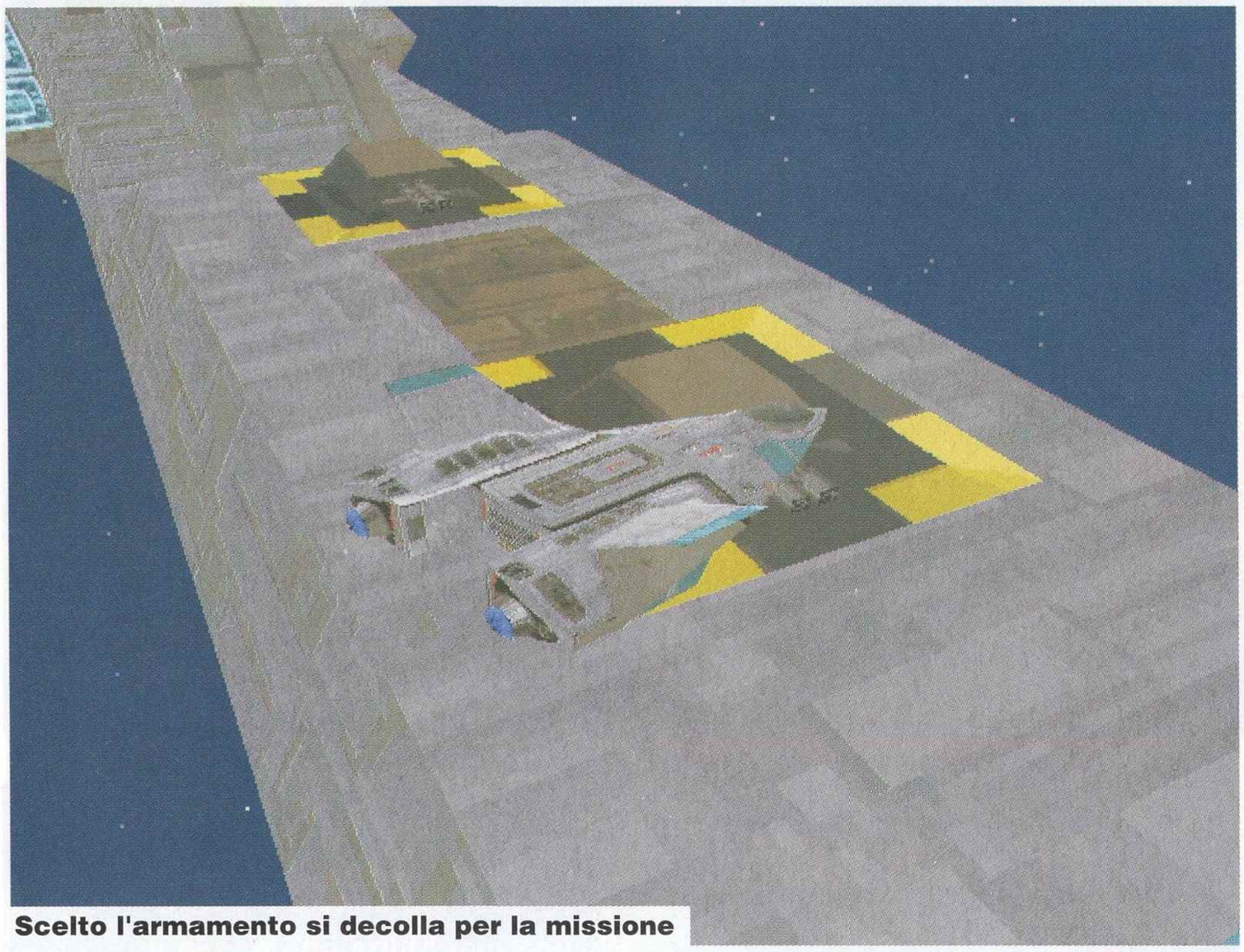
umani viene giustiziato, tramite disintegrazione, con generale approvazione dei Kilrathi presenti. Unica risparmiata una donna, che abbiamo già visto in WC2: Angel. Vi ricordate la francesina tutto pepe che aveva una storia con Christopher Blair? (a proposito, Mark Hamill si fa chiamare così in Wing Commander III). Bene, è finita tra le grinfie dei Kilrathi e per lei si delinea una fine tutta particolare, stando almeno alle loro parole. Si cambia scena e Luke, ehm, Christopher, commenta l'accaduto vicino alla carcassa, fresca fresca di atterraggio (non di certo morbido) della Concordia. Perdita totale, riferisce. E questo lieve incidente gli costa un trasferimento alla Victory che, a giudicare dall'entusiasmo del colonnello Blair, non deve essere il top. Nel viaggio verso la Victory, Blair si gode un po' di telegiornale (tranquilli, Emilio Fede non c'è) e veniamo a sapere che, da fonti non ufficiali, si starebbe pensando di evacuare il pianeta Terra e trasferire la razza umana su un altro sistema. Appena arrivati abbiamo subito una piacevole sorpresa: Hobbes, il Kilrathi che combatte dalla nostra parte, è di ruolo sulla nave. Purtroppo, sembra proprio che abbia voluto essere assegnato ad un ruolo più tranquillo che non quello di pilota, ma la nostra sola presenza sarà sufficiente a farlo tornare alle vecchie abitudini. Difatti, sembra proprio che nessuno si fidi di Hobbes come compagno di volo e gli unici che possono accettarlo siamo noi... In particolare Cobra, una ragazza di colore, sembra avercela con lui. "Come ci si può fidare di un essere che lotta contro quelli della sua stessa razza ?".



Se vi piace la trama, il metodo di combattimento, volete sfogare la vostra rabbia contro i Kilrathi e sapere com'è cominciata la storia tra Angel e il colonnello Blair, potete procurarvi Wing Commander I, II e i relativi data disk. Ma scordatevi assolutamente la grafica di WC3. Inoltre, passando da saga a saga, vi consigliamo la serie dedicata a Star Wars della Lucas Arts, e in particolare l'inossidabile Tie Fighter.

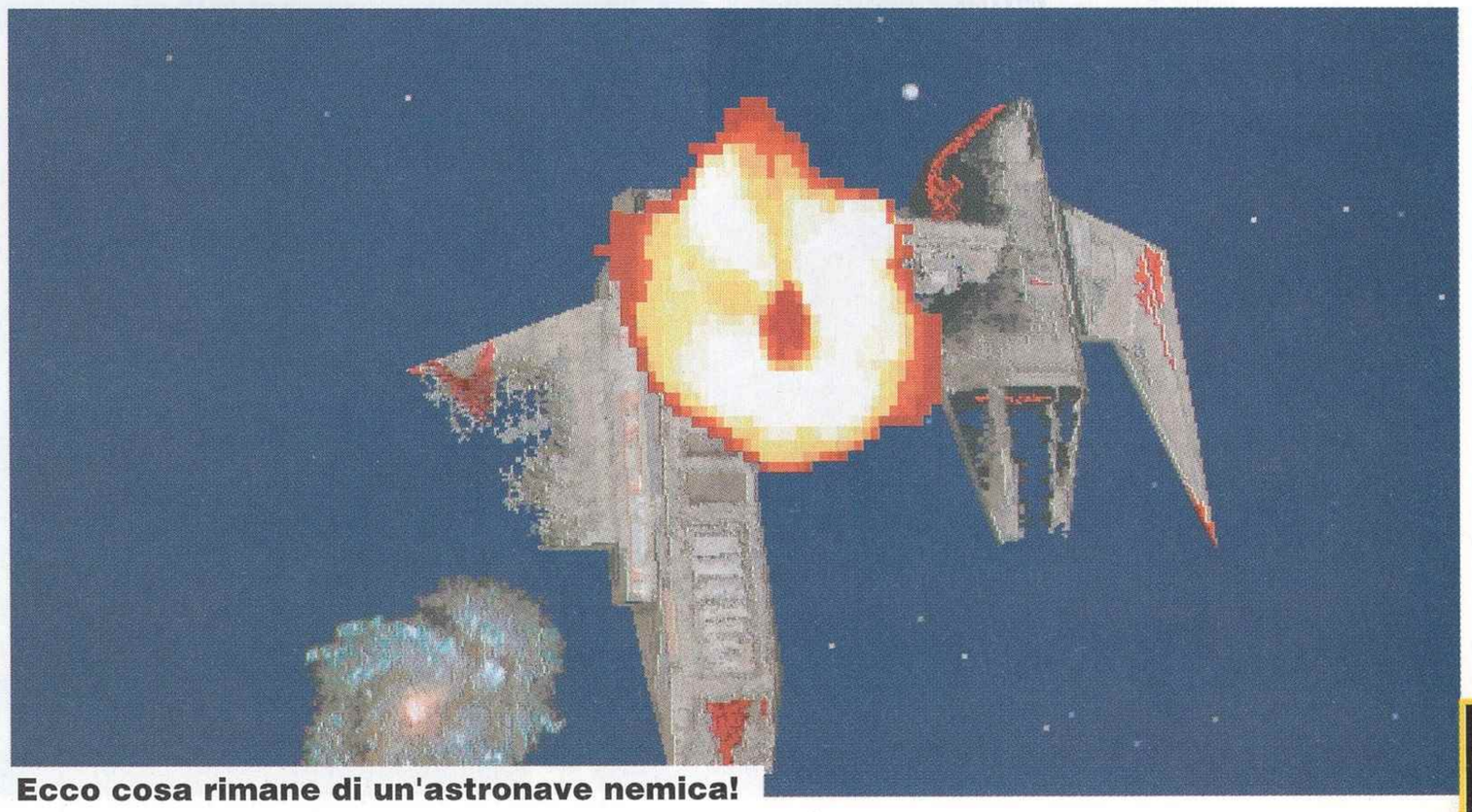
La nave è suddivisa in tre parti: la "rampa di lancio", dove è possibile ottenere una missione o usare il simulatore, il piano per l'equipaggio dove troviamo un bar, utile per incontri extra-lavorativi, gli alloggi del personale, e, per ultima, il piano della sala di comando, da cui viene diretta la Victory, oltre ad una adiacente sala dei cannoni. Negli alloggi, dopo una breve chiaccherata con Cobra, è possibile anche visualizzare un'ologramma di Angel

I dettagli sono molto curati, quando si è colpiti l'abitacolo trema in modo preoccupante...



Scelto l'armamento si decolla per la missione

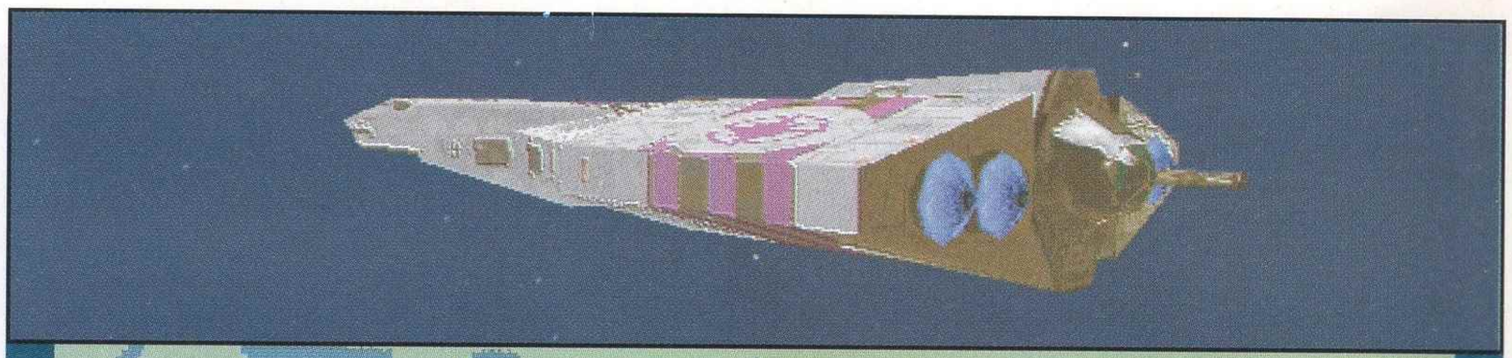
usando l'apparecchio contenuto nel nostro armadietto. Dopo esserci impratichiti con le dieci missioni del simulatore, possiamo effettuare la prima missione: ricognizione ed eliminazione di eventuali nemici. Tra i vari compagni avremo a disposizione per ora solo Hobbes. Una volta finito di spiegare la missione e scelto il wingman che ci accompagnerà, dovremo armare la nostra astronave. E' nella sala principale che avremo la possibilità di scambiare due parole con il meccanico, o la meccanica, di Blair. Competente, gentile, carina. Per la prima missione sarà lei a fare le scelte giuste ma, in futuro, dovremo decidere anche noi. Una volta armata la nave, possiamo gettarci a capofitto nel bel mezzo dell'azione. Scendiamo sulla piattaforma di lancio, mettiamo il casco, e saliamo sull'astronave, pronti a partire. E qui si nota un'altra pecca: i lunghi caricamenti. 8 mega di memoria sono evidentemente fin troppo pochi perché l'accesso al disco fisso diventa frenetico, come se stesse facendo uno swap (avete presente Windows?), e si prende la bellezza di qualche minuto per caricare ogni missione; lo stesso dicasi quando si utilizza il simulatore. Se la missione è corta, in cinque minuti è già finito tutto il divertimento. Insomma, tanto per farci capire, WC3 scrive "downloading" sul terminale ma sembra che stia utilizzando un modem a 300 baud per il trasferimento!!! Il sistema di combattimento è identico a quello di WC2 ma è possibile accedere ad un pannello di controllo che gestisce i parametri della situazione di gioco: controllo dell'astronave, difficoltà, livello dei dettagli e altri parametri di gioco, tra cui l'abilitazione del tremolio dell'astronave quando si viene colpiti. Di nuovo c'è l'introduzione del texture mapped, il ché rende il tutto ancora più realistico (le immagini si commentano da sole): gigantesche. Altra nota dolente: l'hardware minimo richiesto per tutto questo può andar bene se si combatte in grafica VGA ma è altamente sconsigliato quando si utilizza l'alta risoluzione. L'azione è accettabile solamente se ci sono pochi nemici, anche con un DX2/66. Con l'aumentare delle astronavi



Ecco cosa rimane di un'astronave nemica!

diminuisce la fluidità in modo drastico, costringendo a ripiegare sulla sorellina minore che di Super ha ben poco. Come dire, se potessi avere un Pentium al mese...
Quando appare l'interno dell'abitacolo della nostra astronave, beh, è il caso di fare un salto sulla sedia, e lo stesso quando la si inquadra dall'esterno. Provate a decollare, uscire dalla portaerei e percorrerla in lungo e in largo. Vi stupirete per i dettagli. Saltate subito alla missione con il pilota automatico e, in men che non si dica, vi troverete nel mezzo della battaglia. Si fa per dire, purtroppo, perché si tratta di incontrare un paio di navi Kilrathi, molto facili da stendere. Ogni volta che colpite una nave, questa viene inglobata da un lampo azzurro, segno che gli scudi hanno assorbito il vostro colpo. Tra le varie armi che potrete utilizzare vi sono laser, missili ad infrarosso, mine, torpedini, etc. Quando un nemico è alla portata dei cannoni, l'ITTS entra in azione, mostrandovi sullo schermo un simbolo che, una volta racchiuso nel cursore di direzione della vostra nave, vi permetterà di colpire il nemico con precisione millimetrica, feature già vista in WC2. Una caratteristica che si scopre dopo aver fatto la prima vostra vittima è che adesso i relitti sono relativi al tipo di nave che è esplosa. Se fate saltare una corvette, oltre all'esplosione potrete vedere il suo relitto fantasma che galleggia nello spazio. E' sempre possibile stuzzicare il nemico inviandogli un messaggio, dialogare con il vostro compagno di volo o richiedere il permesso di atterrare tramite il pannello di comunicazioni. I nemici non si limitano a semplici astronavi ma spaziano dalle corvette alle portaerei alle basi spaziali. Inoltre, tra i piloti Kilrathi, ci sono degli assi, molto bravi e altrettanto pericolosi. Tutto bello, migliorato ma già visto. Qualche innovazione è stata copiata dalla serie di XWing, come la gestione dell'energia ripartibile tra i diversi sistemi.

Mauro Castaldi



Genere: Spaziale
Casa: Electonic Arts
Sviluppatore: Origin

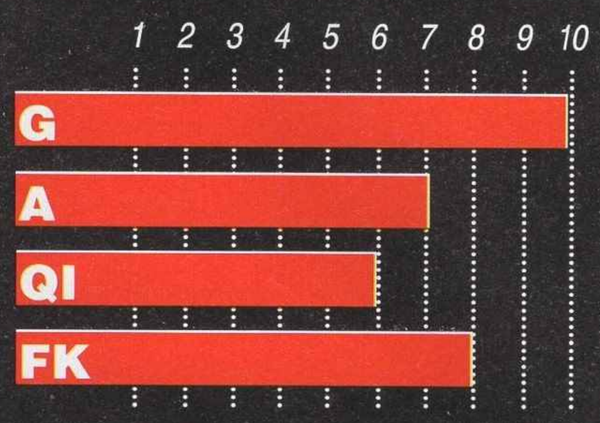
Pro
Grafica superlativa.
Filmati e audio superbo.
Trama non lineare.

Contro
Esoso in termini di hardware.
Caricamenti da HD lenti.

PC - CD ROM

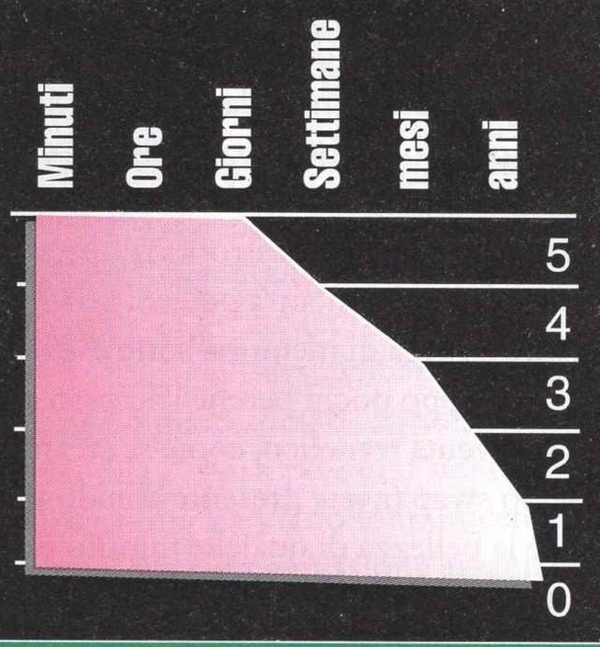
Supporta ogni scheda sonora e vuole un lettore CD-ROM double speed ma quando si parla di tutto il resto, ahimé, c'è di mezzo un Pentium e più di 8 mega di RAM oltre ad una veloce SVGA per godersi questo gioco in pieno. Con un DX50 e 8 mega, mi spiace, bisogna accontentarsi.

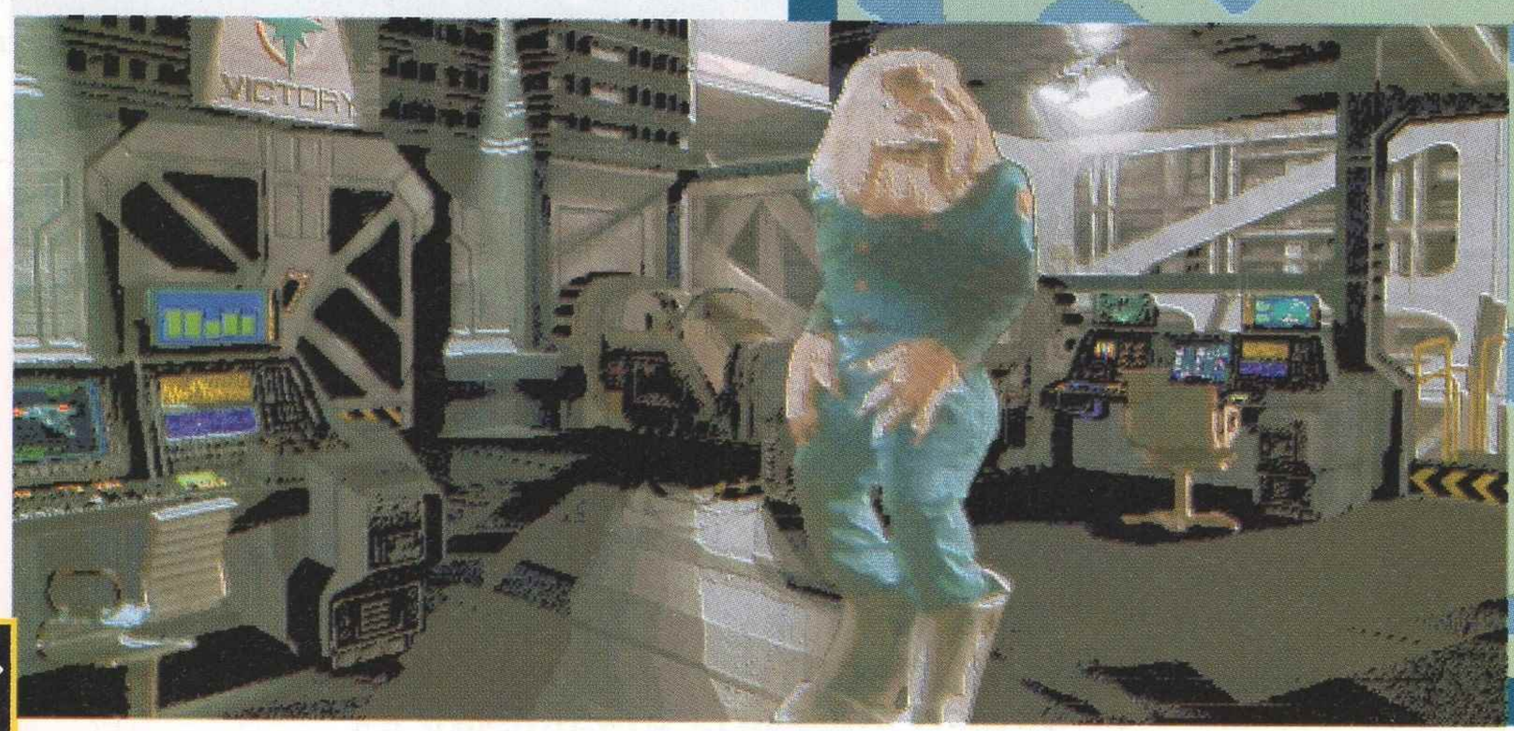
K VOTO 950



La grafica ad alta risoluzione è veramente fantastica, i filmati sono impressionanti per la loro fedeltà e la storia è flessibile. Il costo è proporzionato all'enorme contenuto dei quattro CD che formano WC3. Se riuscite a sopportare qualche difetto e avete una macchina che passa il "controllo qualità" dell'hardware minimo richiesto da questo gioco, beh, correte subito a comprarlo ! Altrimenti, mettete da parte i soldini o cercate uno sponsor.

CURVA D'INTERESSE





PERGIOCO ®

A MILANO
in via ALDROVANDI
MM1 fermata LIMA
in via S. PROSPERO 1
MM1 fermata CORDUSIO
A ROMA in
via DEGLI SCIPIONI 109

punti vendita

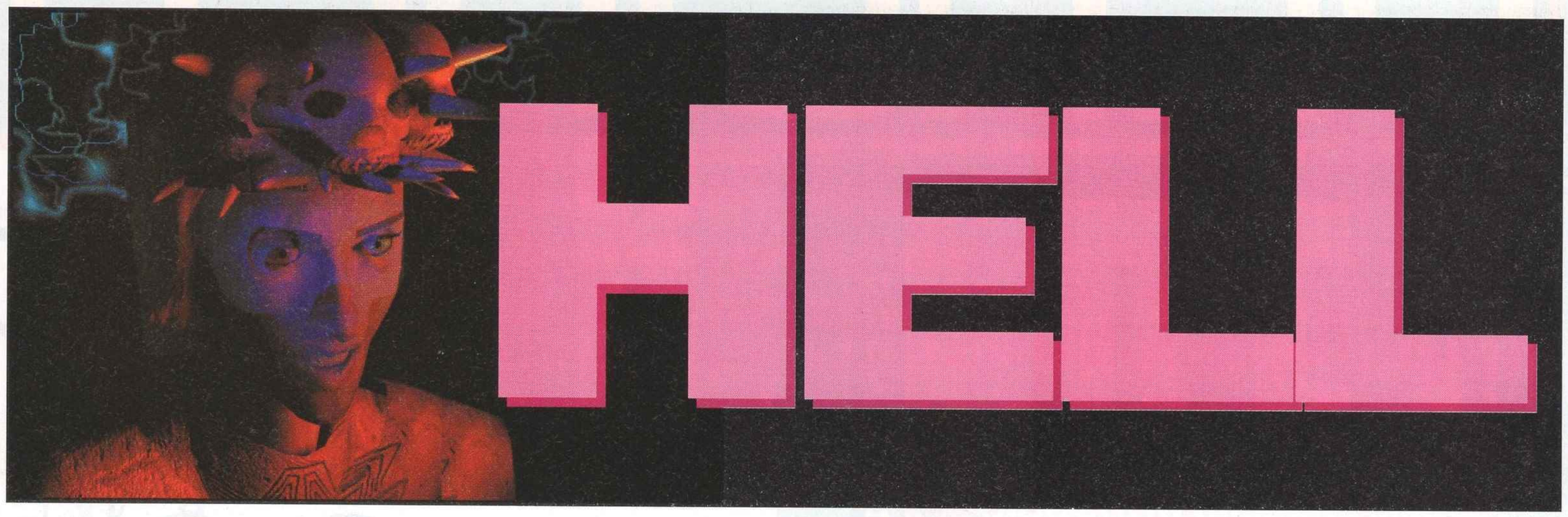
il catalogo

IN OMAGGIO AI CLIENTI

telefonate
02 / 29.52.42.56
CONSEGNE CELERI IN TUTTA ITALIA

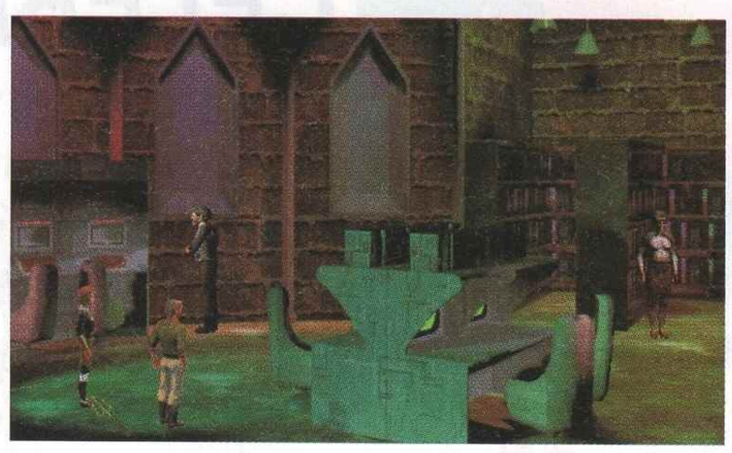
computer games
cd rom & floppy
giochi di ruolo
wargames
miniature
board games
card games
riviste

PERGIOCO



HELL

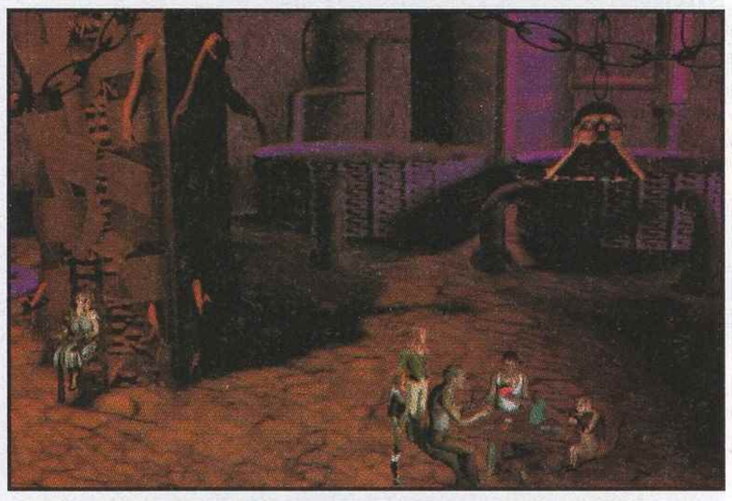
Mai fidarsi dei dittatori! Nel futuristico scenario di Hell, un ipotetico specchio dell'America di fine millennio popolato da creature demoniache, assistiamo alle prepotenze di un ambiguo regime.



Un governo autoritario che ha vietato qualsiasi esplorazione del Cyberspazio

Incubo, lo stato di affanno provocato da sogni angosciosi: ed è proprio con una visione allucinata che inizia questa avventura nella orrorifica Washington del 2095, invasa da creature nate da angeli maledetti. Hell si svolge in un futuro prossimo, in cui Washington D.C. non è più solamente la capitale della nazione: è anche il luogo dove l'inferno si incontra con la Terra. Le strade sono occupate da orribili mostri e presenze demoniache che vagabondano alla ricerca di peccatori da trascinare verso l'oblio. Gli Stati Uniti d'America sono in mano ad un partito, Hand of God, e al suo leader, l'imperatore Solene Solux, che ha modificato radicalmente la Costituzione trasformando il Governo in un regime autoritario e repressivo. Sottratto il potere ad un popolo sopraffatto dalla violenza, dal diffondersi incontrollato di nuove tecnologie, e dalla dilagante immoralità, l'androgino Solux ha tenuto drammaticamente fede alla promessa data in campagna elettorale: farsi unico giudice delle trasgressioni alla legge e condannare i colpevoli all' Inferno. Il Partito ha vietato così il libero pensiero e le diverse idee politiche, i libri e altre forme d'arte; ha poi bandito le nuove tecnologie per computer, l'esplorazione del cyberspazio, l'intelligenza artificiale e la robotica, per assicurarsi la schiavitù della

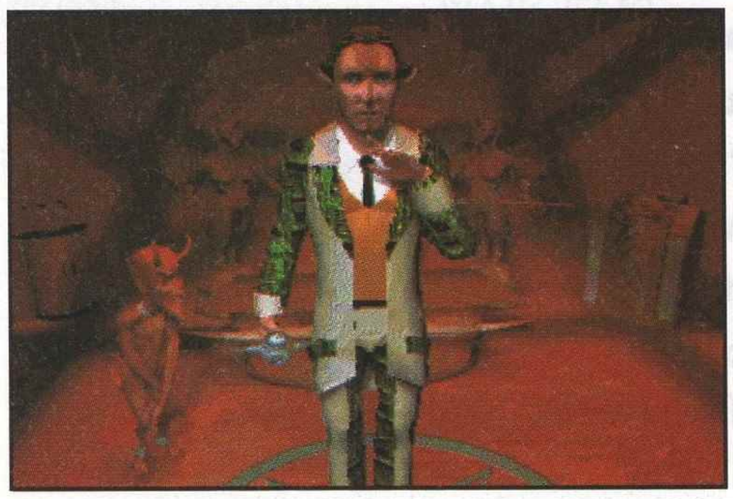
popolazione. Naturalmente questo annientamento delle libertà ha prodotto un sempre più crescente e diffuso malcontento, sfociato nell'organizzazione di gruppi di ribelli che si nascondono e si organizzano nell'underground della città, cercando di sfuggire ai controlli della polizia. Una delle divisioni dell' apparato di polizia del Partito, più sollecitate nella lotta contro la criminalità, è l'ARC (Artificial Reality Containment), creata per ricercare informazioni sulle tecnologie illegali e per eliminare il materiale pornografico e i testi sovversivi. Tra le file dell'ARC ci sono gli agenti

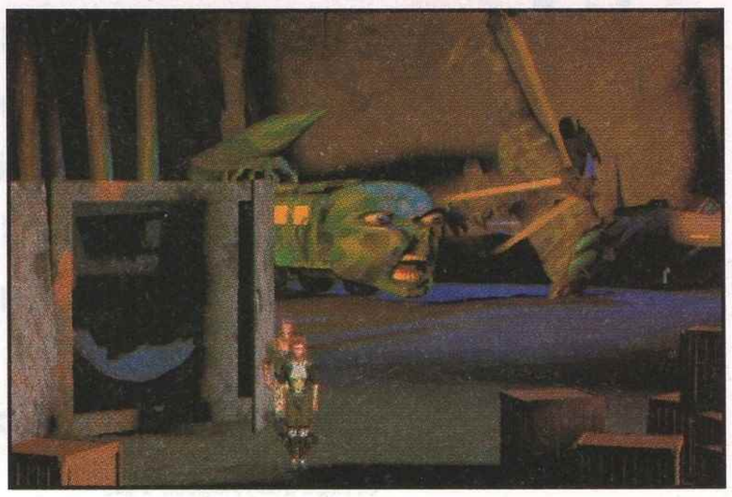


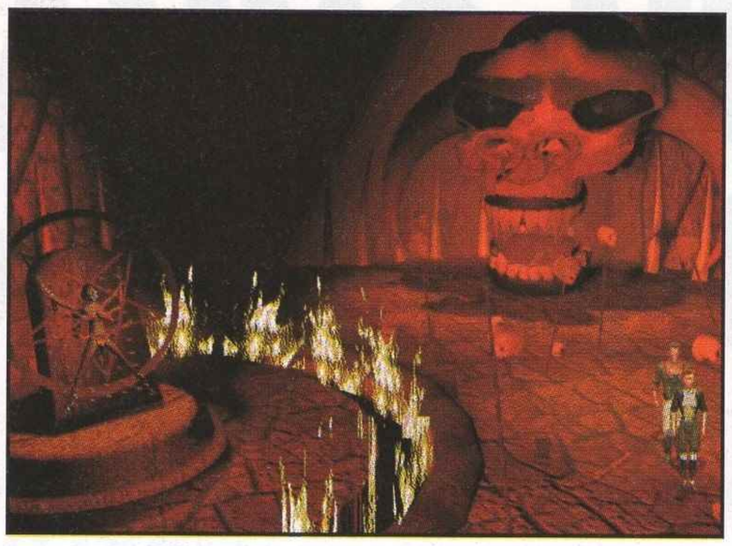
Gideon Eshanti e Rachel Braque: due poliziotti abilissimi e ben addestrati, che hanno ottenuto, grazie alla loro integrità morale e alla loro benevolenza, sia la fiducia dell'imperatore, sia la collaborazione di piccoli delinquenti incensurati. Ma per ironia della sorte e per un crudele gioco politico, l'Hand of God, emette una condanna a morte per i nostri due eroi, Gideon e Rachel, che diventano così i protagonisti di questo viaggio, attraverso l'allucinante metropoli e "le fiamme dell'inferno". Fin qui l'affascinante trama; ma alla Gametek, casa produttrice, e ai Take 2, creatori di Hell, non bastava ideare una perfetta sceneggiatura da film thriller, era anche necessario scritturare interpreti di chiara fama mondiale. Ecco perché, tra i numerosi protagonisti che formano il cast di questo gioco, potremo vedere il volto di Dennis Hopper, regista e attore di innumerevoli film di successo tra i quali il recente "Speed", e l'incredibile "Apocalypse Now". In entrambi i film, ma non solo in questi, Dennis Hopper ha impersonato il ruolo di un uomo dalla psiche decisamente poco normale, e proprio per questo in Hell non poteva che dare le sembianze ad uno psicopatico dal nome Mr. Beautiful. Grace Jones, conosciutissima cantante e attrice, ha prestato il suo volto inquietante all'androgino imperatore Solene Solux. Altre celebrità che vi accompagneranno in questa avventura cyberpunk sono la bellissima modella Stephanie Seymour e l'attore di colore Geoffrey Holder: la prima interpreta Cynna Stone, ologramma dalle battute ironiche e con una speciale passione per gli esplosivi, il secondo invece Jean St. Mouchoir, uomo dai mille segreti. Quindi, ricapitolando, abbiamo una sceneggiatura davvero esaltante, un

Una perfetta sceneggiatura cinematografica e interpreti di fama mondiale

buon cast di attori, mancava solo una scenografia ben realizzata e una coreografia che fosse all'altezza delle aspettative. E infatti, la grafica del gioco è davvero di ottima fattura, basti vedere le foto che corredano l'articolo: Hell ha utilizzato al meglio tutte le potenzialità offerte dall'ormai famoso programma 3D Studio, presentando così immagini 3D renderizzate in SVGA e sequenze animate in alta risoluzione che aiutano il giocatore ad

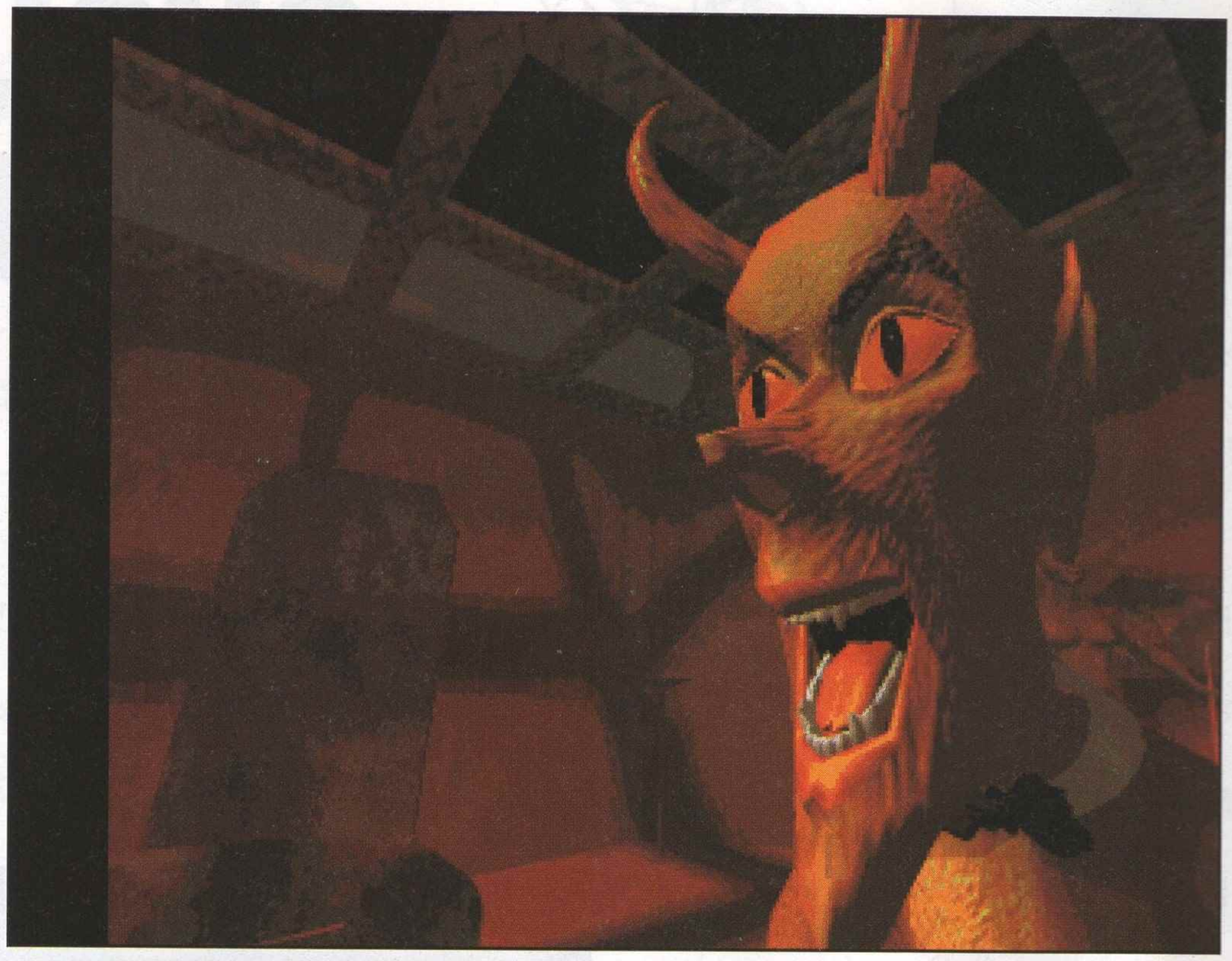


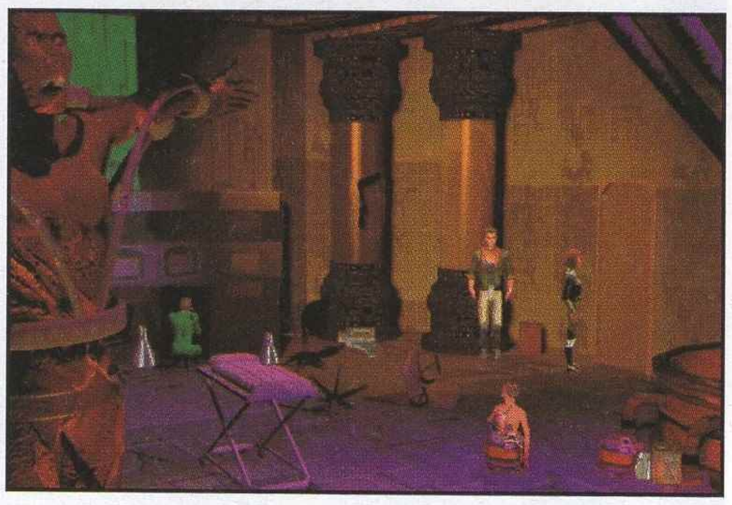




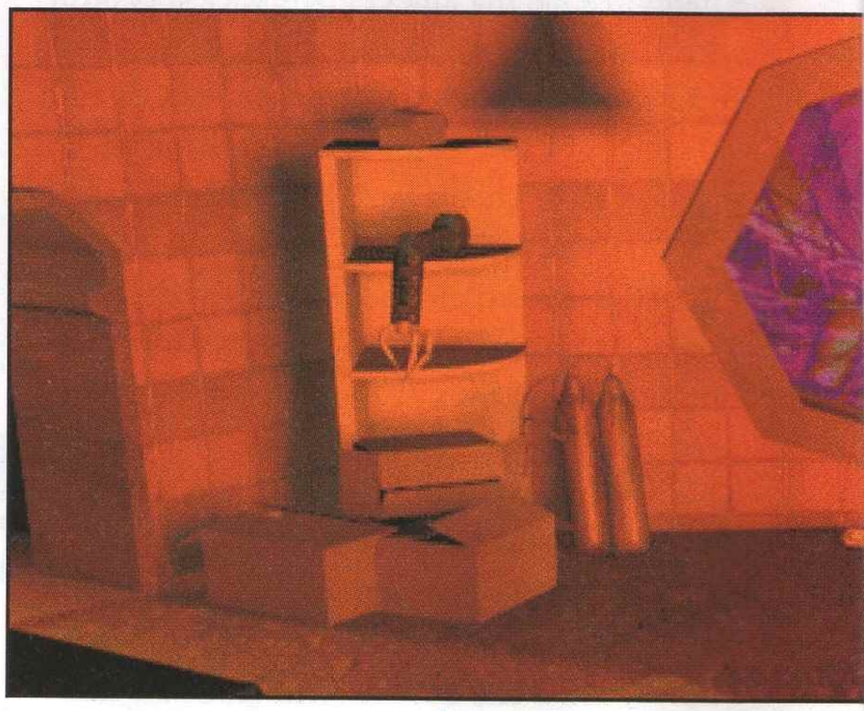
Potrete esplorare locali malfamati, luoghi putridi e i fatiscenti edifici della città

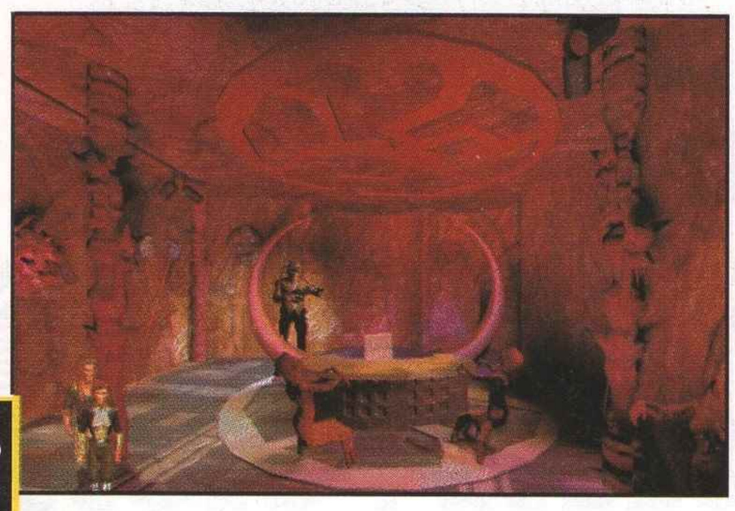
immergersi nella tetra atmosfera soprannaturale che circonda la tecnologica Washington. Non si può tralasciare, infine, la colonna sonora, che con ritmi ossessivi ed effetti ben realizzati, aggiunge l'ultima pennellata al quadro propostoci dagli autori. Ma torniamo ora agli "sfortunati" Gideon e Rachel. Hell vi proporrà la parte di uno dei due protagonisti, anche se poi durante il gioco, appariranno entrambi: in pratica la scelta serve solo a definire chi compierà le azioni e chi si muoverà per primo. Attraverso il puntatore del mouse, ci si potrà spostare all'interno delle numerose locazioni e si avrà la possibiltà di interagire con i personaggi e gli oggetti con un semplice click. Il puntatore infatti , che nello stato di default ha la forma di un forcone infernale, cambierà aspetto in base al tipo di azione permessa sul soggetto che stiamo evidenziando. Esiste poi, l'opportunità di accedere ad un'interfaccia, nascosta nella parte alta dello schermo, nella quale sono presenti alcune icone che utilizzerete spesso durante l'avventura. Prima fra tutte è quella che vi consentirà di viaggiare attraverso Washington D.C. per mezzo della mappa elettronica della metropolitana: ogni volta che sentirete parlare di un posto o di una via, la fermata corrispondente si aggiungerà alla lista di quelle disponibili.

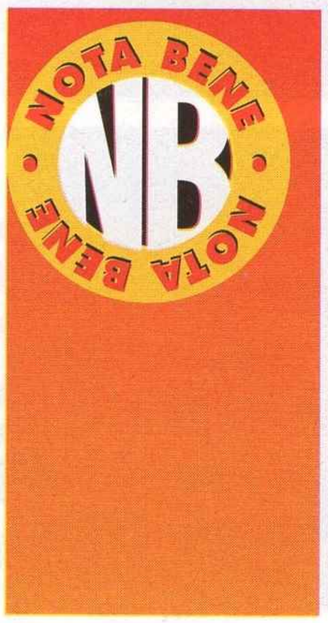




Inizialmente sarà anche piacevole assistere ai veloci zoom sulle stazioni e alle conseguenti costruzioni vettoriali della destinazione prescelta, alla lunga però questi ornamenti risulteranno un po' fastidiosi - ma soprattutto noiosi. Esplorerete le strade, i locali malfamati e gli edifici moderni della metropoli e vi accorgerete ben presto di quanta accuratezza abbiano espresso i grafici dell' Hell Team nelle forme architettoniche e nei colori delle luci: riescono ad offrirvi reali sensazioni di oppressione e disagio; quando poi conoscerete i vari demoni e arriverete nelle "stanze" dell'inferno potrete godere di visioni particolarmente sulfuree e provocanti. Un'altra opzione che certamente avrà tutte le vostre attenzioni, è quella che offre l'occasione di rilettura di tutte le conversazioni registrate durante i dialoghi con i personaggi e le interazioni con i computer. In questo ultimo prodotto della Gametek sarà indispensabile avere un'attenzione maniacale per tutte le citazioni latine, i discorsi fumosi, i versi enigmistici e bisognerà combinare le diverse







Hell è sicuramente un parente molto stretto del gioco Bloodnet, avventura dai toni horror ambientata in una futuristica New York, in quanto ne è stata riproposta la struttura insieme ad alcuni dei contenuti. Non a caso i Take 2 hanno anche firmato la realizzazione dell'avventura della Microprose. Hell risulta avvantaggiato nel confronto, perché ha utilizzato a pieno le potenzialità del supporto CD-ROM, offrendoci parecchi minuti di animazione e sonoro digitalizzato.

necessità dei personaggi in cui vi imbatterete, nello stesso modo in cui incastrate i pezzi di un puzzle. Vi capiterà inoltre di poter reclutare elementi per il vostro gruppo, ognuno con una particolare abilità indispensabile al superamento di determinati ostacoli; dovrete inoltre eliminare dalla "faccia dell'inferno" i demoni più scomodi, con un armamentario che farebbe rabbrividire anche Joe Rambo. I combattimenti tuttavia non si svolgeranno in maniera arcade, bensì strategicamente: tra

una serie di abbondanti animazioni pre-calcolate, dovrete analizzare la tattica dell'avversario e le sconfitte che subisce durante le sequenze di lotta per scoprire infine il mezzo per sgominarlo. A complicare ulteriormente la conclusione di questo affascinante thriller c'è il problema, di non poca importanza, del parlato, dato che i dialoghi sono in inglese, anche se, in questo caso, si è perlomeno avuta l'accortezza di affiancare al parlato la scelta dei sottotitoli. Se avrete costanza e saprete perdonargli alcuni piccoli difetti, Hell vi restituirà un puntuale affresco, in cui vi sentirete protagonisti, di una società in cui l'avanzata tecnologia si mescola all'occulto mondo infernale.
In conclusione mi sento di consigliare questa avventura a chi conosce l'inglese, a chi non si scoraggia dopo le prime difficoltà, a chi trae piacere dalla lettura e a chi, come me, ama "dannatamente" il sapore di un buon thriller dai mille colpi di scena.

Davide Puntel

Genere: Avventura
Casa: Gametec
Sviluppatore: Take 2

Pro

Grafica d'atmosfera.
Trama coinvolgente.
Sonoro di qualità.

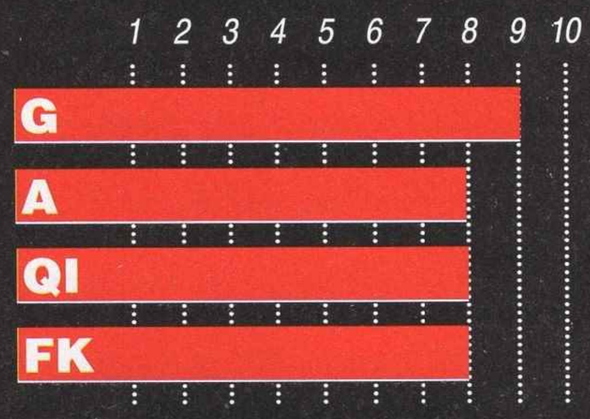
Contro

I personaggi che incontriamo hanno la tendenza a tenere delle vere e proprie conferenze. Qualche dubbio sul sistema di combattimento.

PC - CD ROM

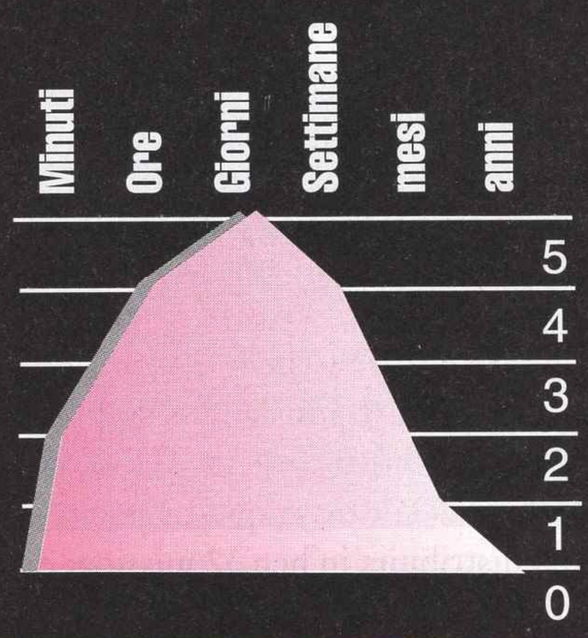
Hell richiede un Pc 386 33Mhz o superiore, un lettore CD, almeno 4 Mb di memoria Ram, una scheda video Svga da 1 Mb e purtroppo 20 Mb liberi sul vostro Hard Disk. Praticamente indispensabile una scheda audio (supporta tutte le schede sonore più conosciute) e un lettore CD double-speed.

K VOTO 910



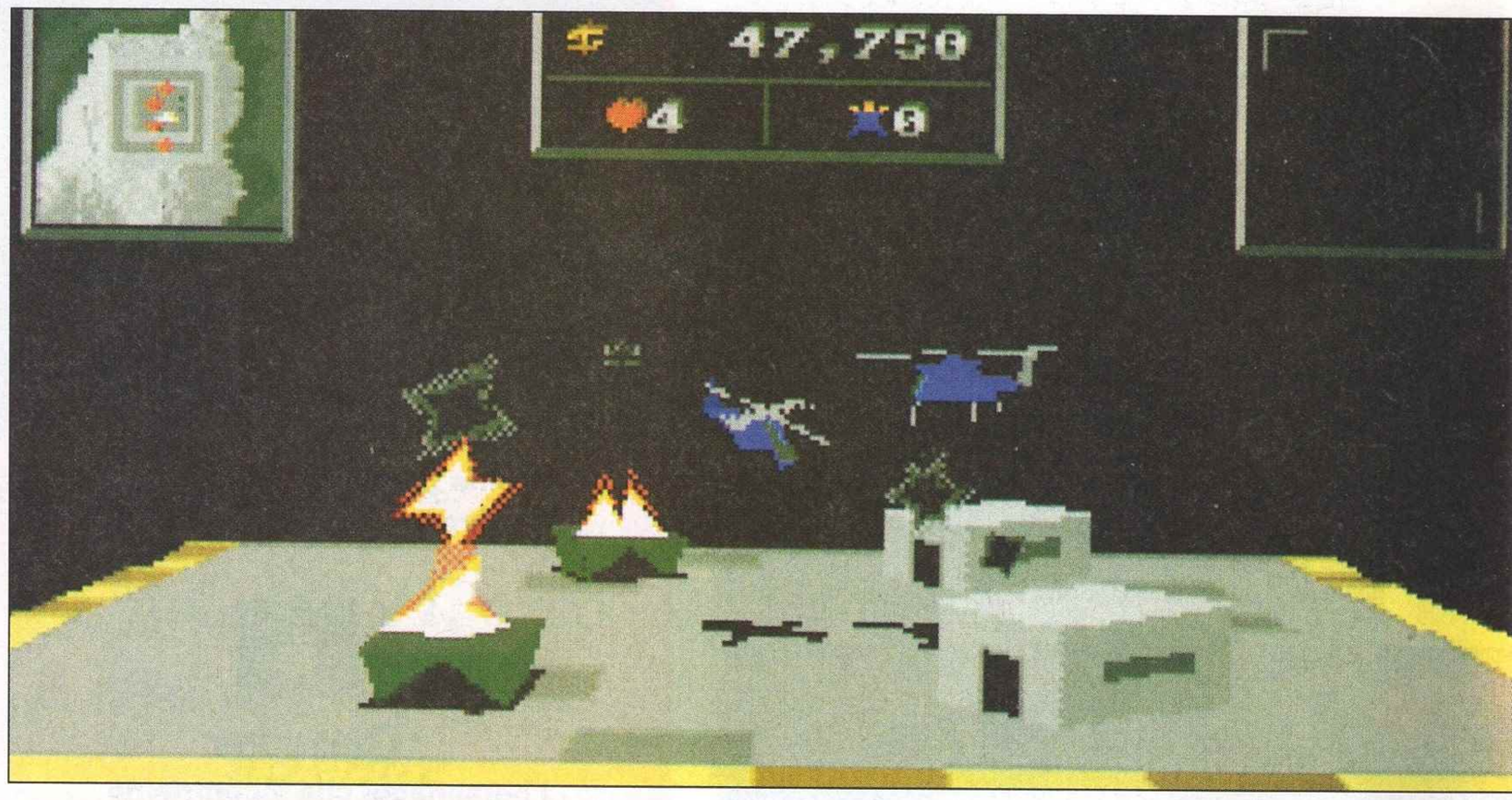
La ridondanza dei testi non pregiudica affatto l'interesse verso questa avventura, anzi contribuisce, in modo sostanziale, a creare una profondità e una atmosfera davvero esaltanti. Certo non è un prodotto destinato ad un vastissimo pubblico, richiede inoltre una buona conoscenza dell'inglese e la pazienza di un artigiano di miniature, ma chi lo acquisterà potrà godere un ottimo spettacolo grafico e sonoro. L'interfaccia è piuttosto buona, ma presenta alcuni problemi quando bisogna interagire con più oggetti; inoltre il movimento di Gideon e Rachel sullo schermo risulta a volte difficoltoso.

CURVA D'INTERESSE

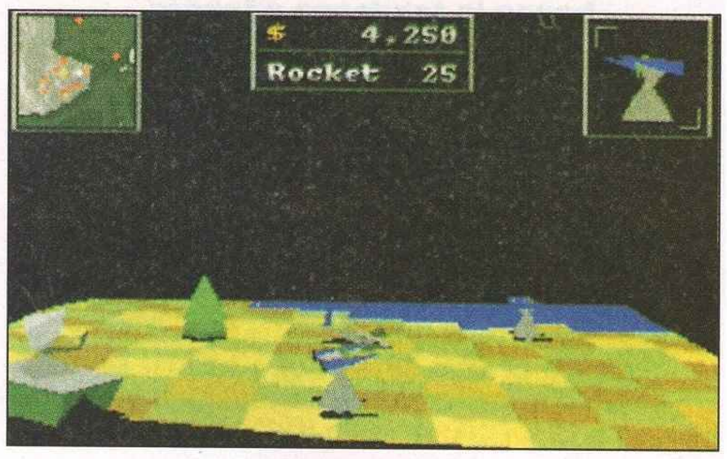


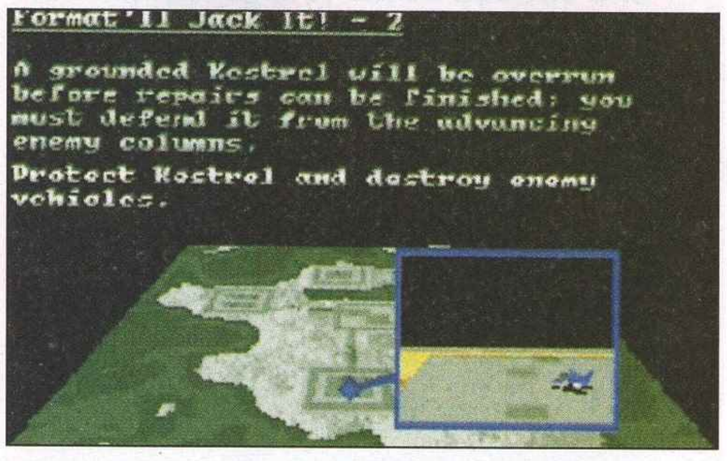
ZEEWOLF

Una serie di missioni aeree in una prospettiva 3D su uno scenario "trapuntato". Sembrerebbe Virus? No, forse Conqueror? Invece è molto meglio: Zeewolf, l'ultimo gioiellino delle Bynary Asylum!



Ci sono alcuni simulatori di volo che il popolo degli amighisti non può certo dimenticare, e che probabilmente porteranno sempre nel cuore. Piccoli gioiellini, chicche imperdibili. Qualche nome? Desert Strike, Gunship 2000, Virus, Conqueror.
La lista potrebbe anche continuare, ma per i nostri fini pratici può tranquillamente interrompersi qui. Infatti, quello che mi premeva sottolineare è che Zeewolf racchiude ed esalta un po' tutte queste esperienze.
Il gioco si svolge su terreno costituito da riquadri uniti insieme. Questa "insolita scacchiera" non è una novità in assoluto, è già stata proposta, ad esempio, da alcuni simulatori di volo, tra cui ricordiamo Out of the Sun, del numero precedente e ancora l'inossidabile Virus che probabilmente è stato il primo gioco del genere a utilizzare una tecnica grafica di questo tipo.
Virus, tuttavia, non poteva vantare la buona grafica di Zeewolf, avendo però già in comune una grande giocabilità.
La possibilità di volare in una prospettiva di 360 gradi di longitudine e di latitudine e un'incredibile flessibilità di comando con la possibilità di utilizzare solo il mouse con una grande precisione.
Questa era un po' la novità: in genere nei simulatori di volo il joystick risulta indispensabile, e per acquisire una certa padronanza di volo bisogna trascorre diverse ore davanti allo schermo assistendo ad una serie interminabile di frustranti cadute a perpendicolo del vostro aereo.
Bene, in Zeewolf si ritrova questa grande giocabilità distribuita in ben 32 missioni di difficoltà progressiva.
Le prime quattro missioni servono essenzialmente a prendere confidenza con il mezzo, e a far acquisire al "pilota" la giusta familiarità con diverse situazioni di gioco: missioni di scorta, missioni per liberare degli ostaggi, ricerca e distruzione e ponte aereo.
Prima di iniziare queste missioni bisogna selezionare l'armamento. Non si può certo dire che la disponibilità di armamenti sia povera, potete scegliere tra: cannoni, bombe e missili terra-aria.
La cosa importante è di selezionare con cura l'armamento che pensiate sia più indicato per la vostra missione. Utilizzare una serie di missili terra-aria per far saltare in aria un supermarket dove sono asserragliati dei terroristi con degli ostaggi, non è una buona soluzione, meglio in questo caso scegliere un armamento leggero.
Prima di ogni missione potrete agevolmente controllare una mappa su cui sono evidenziati gli obiettivi.
Naturalmente l'uso del joystick non è proibito. Tuttavia potrebbe paradossalmente tradursi in uno svantaggio. Infatti il joystick vi consentirà di tracciare dei cerchi di volo partendo dalle otto direzioni che lo "stick" può dare. Di contro, il mouse, garantisce una maggiore libertà di controllo e la possibilità di cambiare la linea di volo in modo molto naturale. Questo si ripercuote in un vantaggio evidente quando si tratta di effettuare una ricognizione circolare sul vostro obiettivo. Inoltre, è più semplice regolare la velocità e la potenza di fuoco.
Probabilmente questo rimane il gioco per

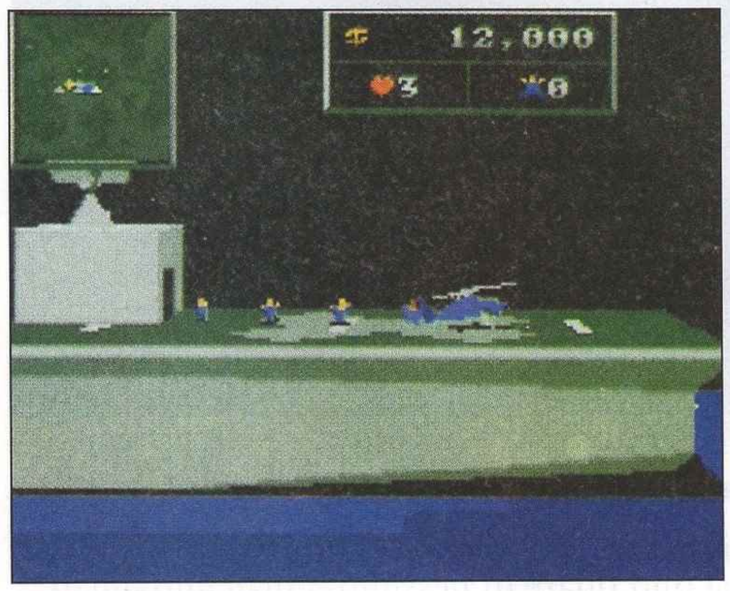




La particolare grafica a riquadri di Zeewolf: pur non essendo "pazzesca" è ben delineata e risulta comunque più che sufficiente ad assecondarne la grande giocabilità.
Il joystick non è indispensabile, si ottiene un ottimo controllo con il mouse.

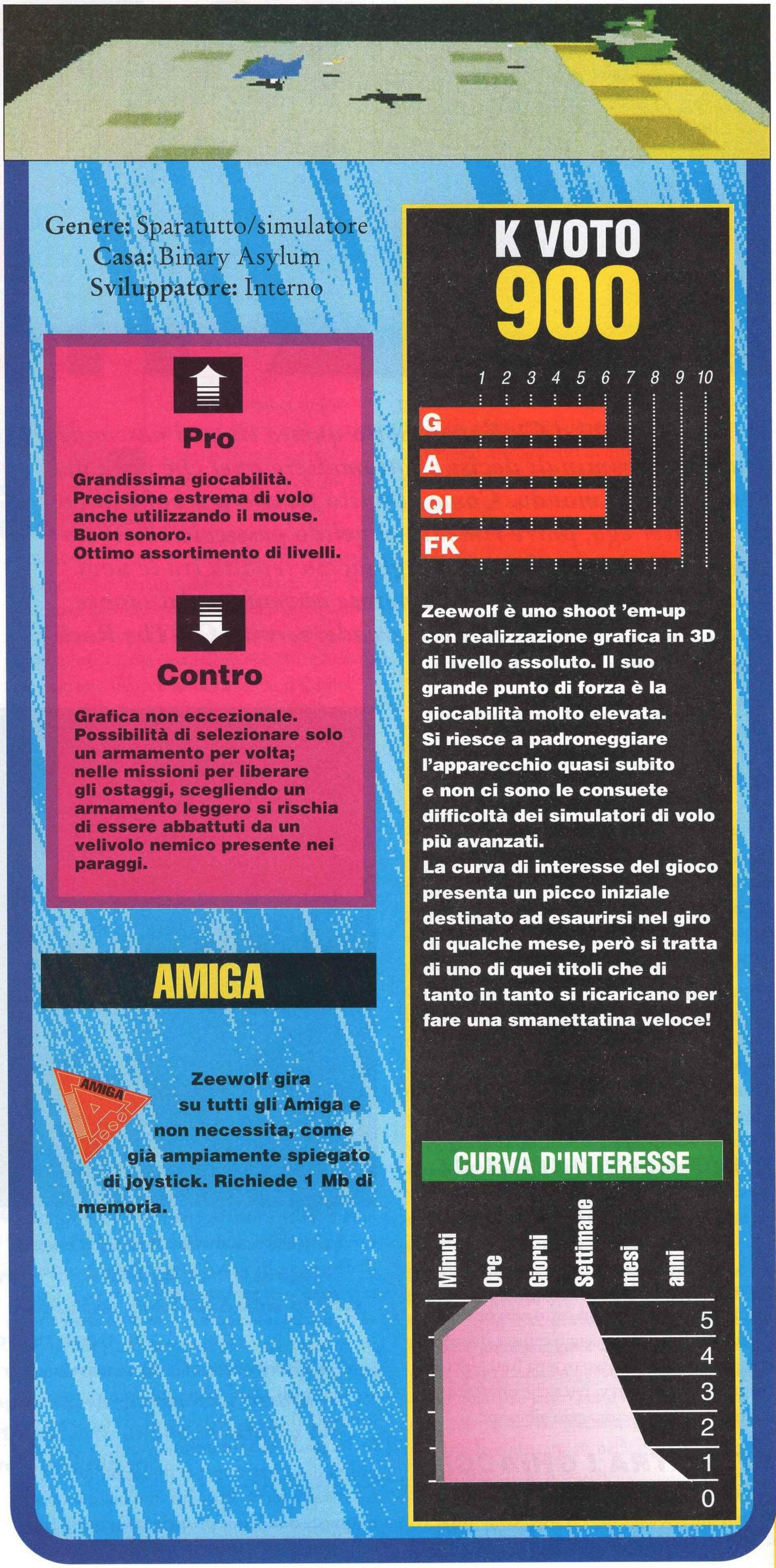
Meglio non usare un missile terra-aria per liberare degli ostaggi, a meno che non abbiano una buona assicurazione sulla vita!

Amiga in cui il controllo attraverso il mouse risulta più preciso.
A parte ciò, Zeewolf è un gioco molto veloce, intuitivo, violento, ipnotico e chi più ne ha più ne metta, insomma uno shoot 'em up davvero molto ben realizzato con qualcosa in più rispetto ai titoli tradizionali di questo genere.
La grafica non è esaltante, questo per correttezza va detto, però obiettivamente la giocabilità è talmente elevata, che nessuno in redazione sembra averci fatto troppo caso. Diciamo che è il minimo indispensabile richiesto, il resto del punteggio il gioco se lo



conquista alla grande grazie alla facilità di comando e la varietà delle missioni.
Comunque, considerare Zeewolf solo come il successore ideale di Virus e Conqueror è sbagliato! Zeewolf è un ottimo gioco, inutile cercare paragoni nel passato. E' semplicemente quanto di meglio si possa trovare in questo momento nel genere shoot 'em-up per Amiga. Scusate se è poco!

Silver Surfer



Genere: Sparatutto/simulatore
Casa: Binary Asylum
Sviluppatore: Interno

Pro

Grandissima giocabilità. Precisione estrema di volo anche utilizzando il mouse. Buon sonoro. Ottimo assortimento di livelli.

Contro

Grafica non eccezionale. Possibilità di selezionare solo un armamento per volta; nelle missioni per liberare gli ostaggi, scegliendo un armamento leggero si rischia di essere abbattuti da un velivolo nemico presente nei paraggi.

AMIGA

Zeewolf gira su tutti gli Amiga e non necessita, come già ampiamente spiegato di joystick. Richiede 1 Mb di memoria.

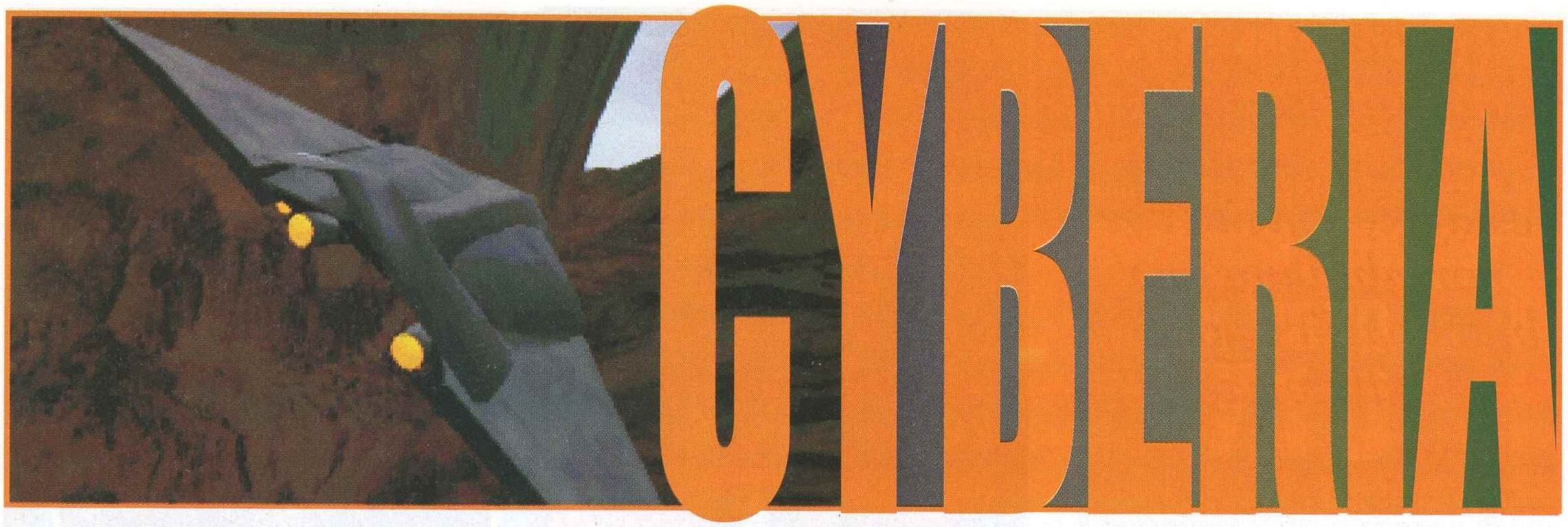
K VOTO 900

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

Zeewolf è uno shoot 'em-up con realizzazione grafica in 3D di livello assoluto. Il suo grande punto di forza è la giocabilità molto elevata. Si riesce a padroneggiare l'apparecchio quasi subito e non ci sono le consuete difficoltà dei simulatori di volo più avanzati.
La curva di interesse del gioco presenta un picco iniziale destinato ad esaurirsi nel giro di qualche mese, però si tratta di uno di quei titoli che di tanto in tanto si ricaricano per fare una smanettatina veloce!

CURVA D'INTERESSE

Minuti
Ore
Giorni
Settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0



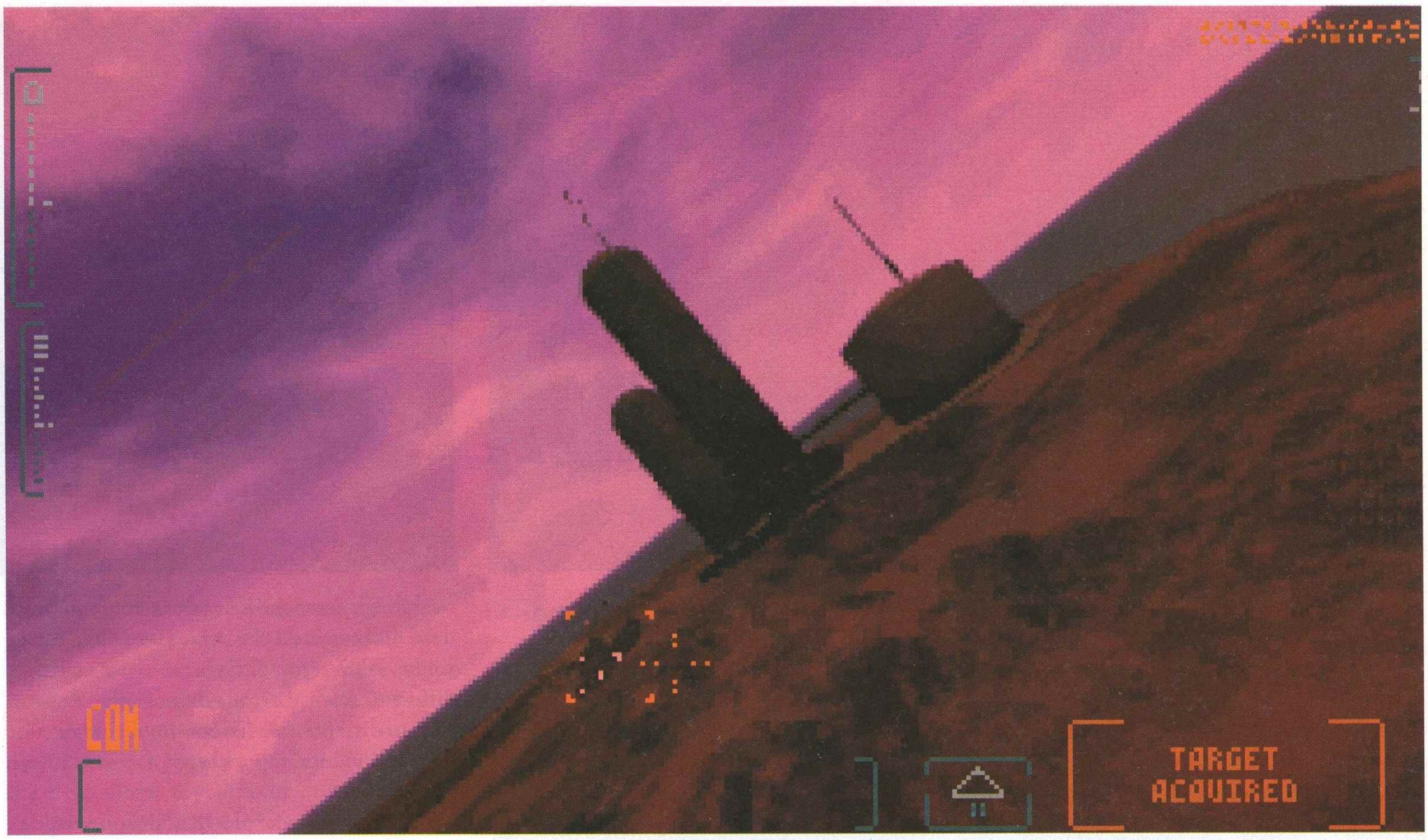
2027 d.C.: Xatris. Sotto questa sigla si nasconde un gruppo di criminali decisi a sottomettere quel che resta del nostro vechio mondo. Come al solito toccherà a voi e al vostro cyber alter ego, porre rimedio al gelido pasticcio che si sta compiendo in una fortezza di ghiaccio sepolta tra le nevi artiche, impegnandovi in numerose avventure dal sapore forte, tra cui un meraviglioso arcade: servito On The Rock's, naturalmente.

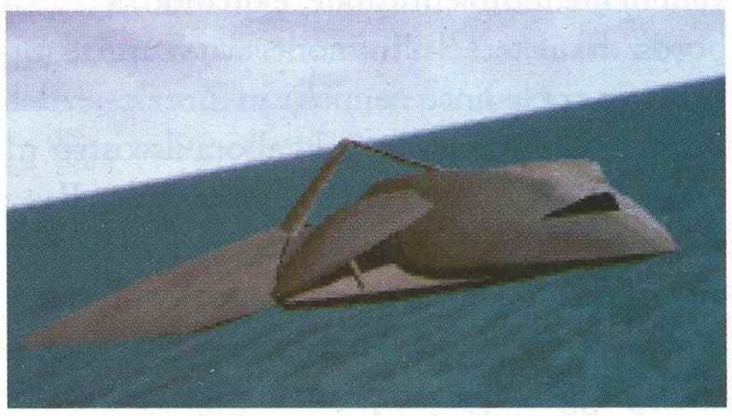
Alle vostre spalle lo schermo buio; ne emergete, appaiono dei quadranti che ad un tratto si mettono a lampeggiare. Un sordo rumore pervade la scena; è il brusio di una turbina. Ora avete gettato l'ancora in prossimità della base e già lo sportello dell'imbarcazione si apre con un suono stridulo e siete in un attimo al di fuori, avvolti dalla penombra, tra il respiro dei crepacci, sulla desolata superficie artica dalle parti di Cyberia. Muovete un primo passo, attendete poi che qualcuno vi venga incontro. Incominciate a tradire un certo nervosismo. Anche il vostro personaggio capisce di non dovervi mettere addosso troppa fretta. Ecco, la partita è avviata, non vi resta che prendere possesso del vostro personaggio giocante.

La terra è diventata una riserva di caccia per delinquenti di ogni tipo...

SFIDA TRA I GHIACCI

Per quanto riguarda l'umanità, agli inizi dell'anno 2027, non si può certo dire che se la stia cavando tanto bene: l'anarchia e il disordine regnano sovrani sulla terra che è diventata una specie di riserva di caccia - e di parco giochi-, per bande di terroristi e organizzazioni criminali. Come se non bastasse sembra che il destino abbia intenzione di complicare ancor più le cose. Sembra infatti che i membri di uno di queste bande di malviventi abbiano ritrovato un'arma il cui potenziale distruttivo sarebbe in grado di fare definitivamente piazza pulita delle varie specie di umanoidi presenti sulla terra. Proprio in considerazione di queste sue letali proprietà Cyberia era stata tenuta nascosta in un rifugio sotto i ghiacciai siberiani con il segreto progetto di lasciarvela sepolta per l'eternità. Ma, purtroppo, con i tempi che corrono, non ci si può fidare di nessuno. Qualcuno, qualche piccolo malvivente, potrebbe essere già molto vicino a trovarla. E qui entrate in gioco voi. Voi siete un ex pirata informatico, che viene liberato da Devlin, capo della FWA (anche detta alleanza per il Mondo Libero) un'organizzazione che vuole riportare un po' d'ordine sul vecchio pianeta terra. Forzatamente costretto a "scendere in campo", (in caso contrario verreste processato con l'accusa di alto tradimen-

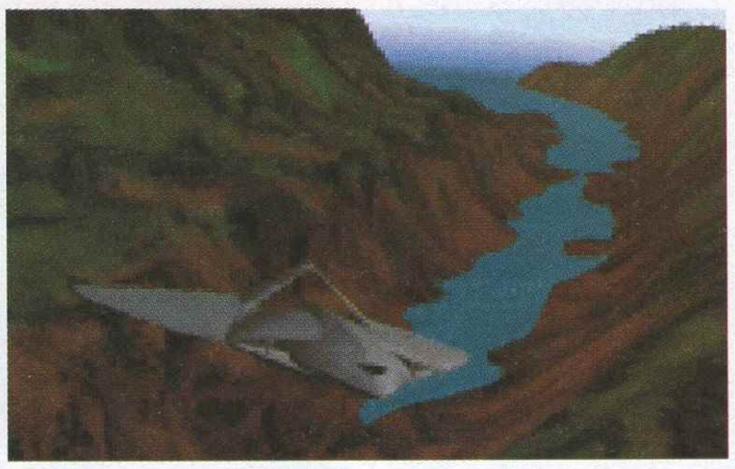




Un bel volo di prima classe con il vostro TF-22

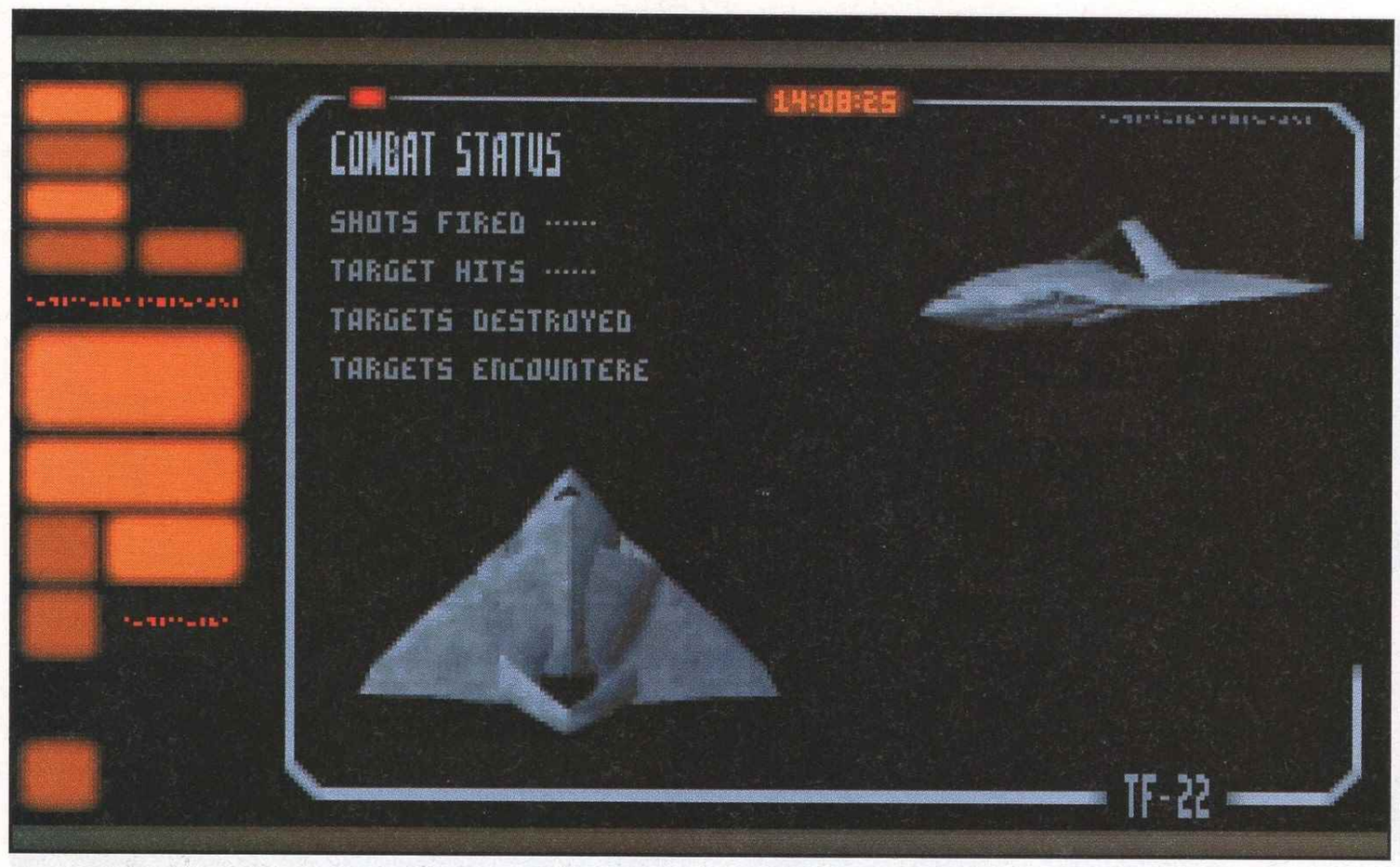
to), state scivolando rapidamente sulle onde e presto sbarcherete sull'immensa distesa di ghiaccio artica. Il vostro obiettivo è di ritrovare Cyberia, e possibilmente prima degli altri. Come potrete riuscire nel vostro compito avrete tempo di capirlo sul posto. Nel corso del vostro ravvicinamento verso questa già mitica Cyberia, dovrete dare prova della vostra abilità di ruminatori di videogiochi interattivi, impegnandovi in due sfere differenti. Inizialmente siete coinvolti in una specie di gioco d'avventura: procedete, partendo dalla vostra base, fino a penetrare dentro il complesso fortificato dove è stata nascosta Cyberia. Questa fase si sviluppa secondo piani fissi, ciascuno caratterizzato da effetti speciali che lavorano al massimo per impreziosire gli scenari. L'insieme è molto efficace e riuscito. Un vero e proprio film interattivo in cui, manco a dirlo, fa purtroppo difetto, almeno in questo segmento di gioco, proprio l'interattività! Prima avevamo parlato di scene alla Alone in the Dark, ma se questo vale per quanto riguarda la qualità e la varietà delle immagini, non altrettanto si può dire della giocabilità, che è molto molto più limitata. Infatti le vostre possibità d'azione si riducono nello scegliere tra due o tre direzioni. Sintetizzando: se andate a sinistra, ci lasciate le penne; se avanzate non ci lasciate le penne ma neanche progredite. Obliquando lievemente sulla destra le cose andranno meglio; vi troverete un po' più a vostro agio. E, allora, visto che indietro... non si torna, o quanto meno non si dovrebbe, almeno, di propria intenzione, buttatevi a destra (come diceva l'immortale Totò). Non avete quindi molte possibilità di scelta. Ecché è democrazia questa!?. Al minimo passo falso incorrete nel Game Over fatale. Un sospiro di frustrazione repressa. Tutto questo mi ricorda, un certo Dragon's Lair. Non so a voi...

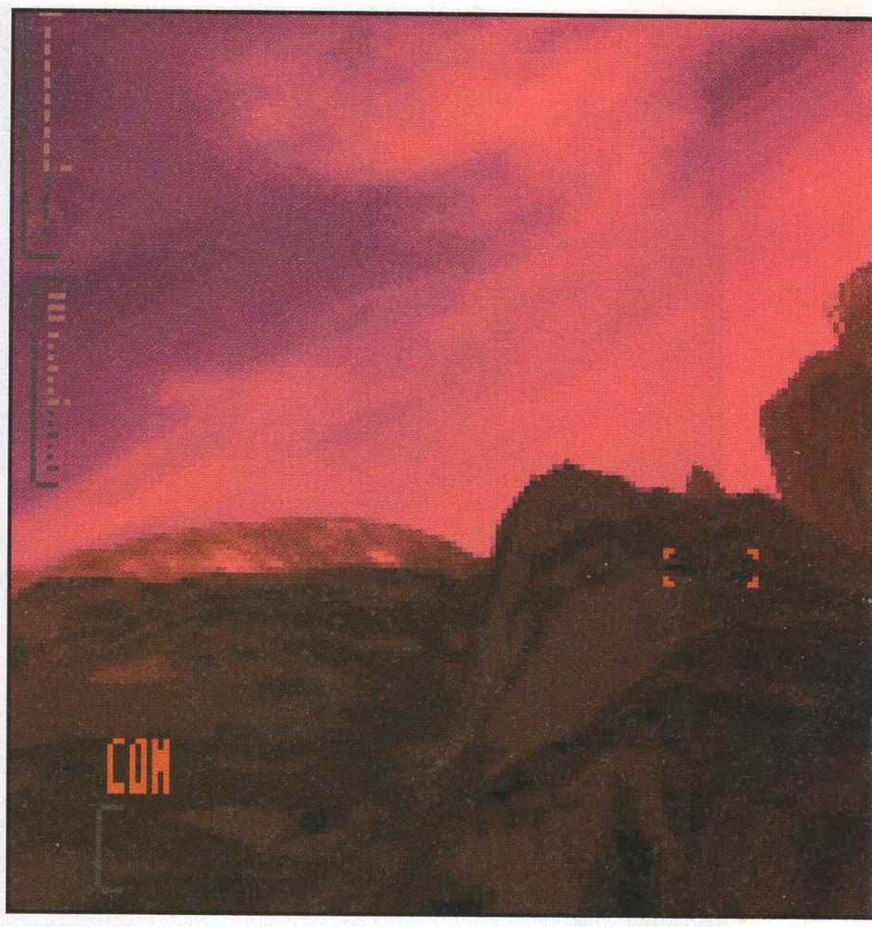
Siete costretti a "scendere in campo" per riportare un po' d'ordine sulla vecchia terra



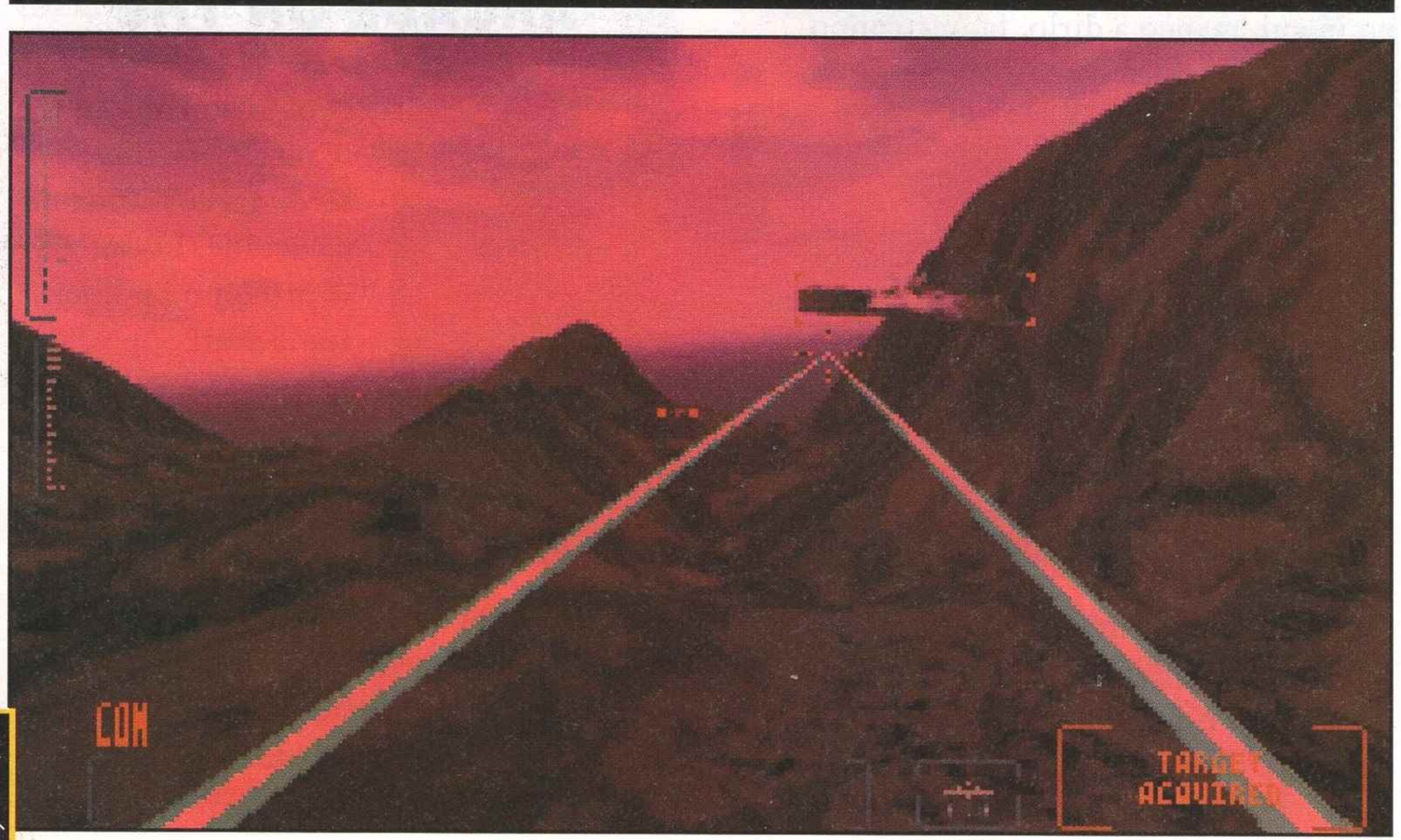
ARCADE ON THE ROOK'S

A questa prima fase se ne alterna una seconda, costituita da un arcade. Lo sò; già vi prudono i pollici appiccicati spasmodicamente sul pulsante del mouse. Via: all'inizio dovete abbattere con l'aiuto di un cannone laser antiaereo ogni sorta di veivoli che si aggirino per i cieli intorno alla vostra base preferita. Questo primo "stryke" non vi lascerà addosso delle sensazioni indimen-





Se vi è piaciuto Cyberia e amate le atmosfere cibernetiche vi consigliamo caldamente Cyberwar, recensito nel numero di gennaio della Sci.
Da non trascurare, inoltre, Novastorm e il sempre classico Lawnmowerman, il capostipite della serie.

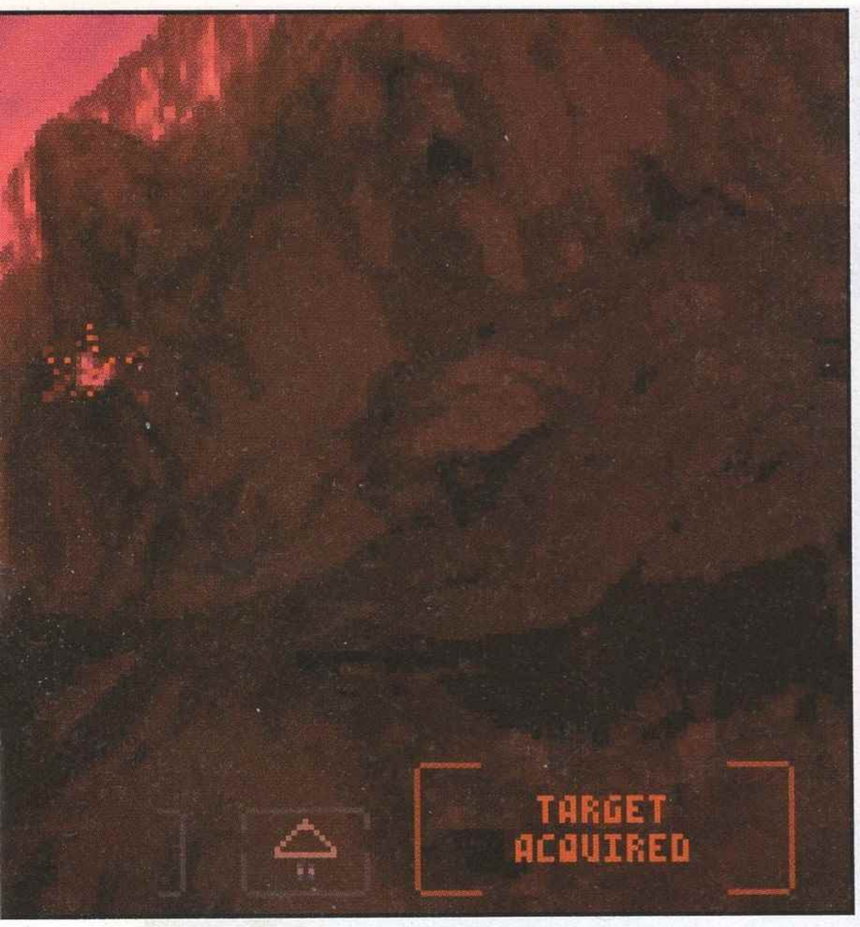


ticabili: gli aerei che inseguite sembrano più delle ombre cinesi che dei jet futuribili. Ma vabbé. All'interno di Cyberia trovate altre differenti scene d'arcade di un genere non troppo distante da Microcosm: niente di male in fondo; sempre che vi piacciano i classici...

Ma il succo vero del gioco, la sezione arcade veramente indimenticabile, è quando, a bordo di un aereo ultramoderno, vi aprite un passagio tra le linee nemiche in direzione del complesso di Cyberia. Solo allora il vostro caccia TF-22 riuscirà a darvi il massimo. Il sistema di mira dell'apparecchio è fuori uso; dovete utilizzare il sistema manuale. Da qui prende pretesto una fase arcade in cui dovrete distruggere qualunque cosa capiterà sullo schermo.(Occhio a non toccare gli apparecchi amici che compaiono senza preavviso). Non avrete grossi problemi (di scelta) con i comandi: non possedete che un visore tremolante con il quale controllare lo stato di salute del vostro laser e dei vostri scudi di protezione e dovete riuscire a tenere tutto in discreta efficenza pena un anticipato - e poco gradito - "dietrofront"; (per fortuna, a differenza della fase adventure, qui si tratta di ripartire dall'inizio del livello dove vi siete arrestati).

BRRR CHE GELIDA MANINA

Come si può notare dalle immagini gentilmente offerte. Il gioco è tutto a pieno schermo; mentre la fase adventure beneficia di una grafica eccezionale: le immagini godono di un'animazione raffinata e movimentata, dove si succedono squarci e colpi d'occhio con angolazioni e dinamismi differenti creando una dimensione visuale degna di un film. E i personaggi? Vi sembrano un po' inespressivi? Certamente



colpa del gran freddo... l'animazione dei personaggi è stata costruita sui movimenti digitalizzati di umani in carne e ossa - ogni tanto si imbambolavano, non valgono un umanoide. Complessivamente il lavoro ne risente. Sono troppo polemico? Va bene che ci si chiama Cyberia ma non è detto per questo che tutto debba sembrare appena uscito dal frigo. Non lo sò, alcuni dettagli, certe asincronie tra fasi di movimento differenti mi lasciano un po' freddino.
In ogni caso, comunque la pensiate, a proposito del buttarsi a destra e qualunque sia il vostro pensiero, i vostri gusti a livello di stili e di interpretazioni grafiche, qualunque sia la vostra sensibilità in campo estetico. Benvenuti a bordo del TF-22... Qui l'animazione non soffre della benché minima incertezza; si rimane a bocca aperta. Comodamente seduti sulla vostra sedia (o portroncina)- abitacolo, potrete gustare un arcade da favola. Effetti di accelerazione, di decelerazione, capovolgimenti, rotazioni vertiginose. Le textures, nella loro straordinaria bellezza, producono effetti di realismo assoluto. Il ritmo non molla un attimo, si confonde con l'incredibile colonna sonora che scandisce e accompagna le evoluzioni del vostro apparecchio, e la voglia di arrivare a Cyberia, se già prima non era una smania, diminuisce, ipnoticamente, sempre più, mentre sparate, volate, sparate.
Poi, come tutti i racconti e le storie che si rispettino, rapidamente: - già, un po' troppo rapidamente; perché? - il gioco finisce.
Rapido, accattivante, pieno di buone intuizioni, e cali improvvisi, si accende e si rabbuia, consecutivamente. Raggi di sole, luminosi lampi di luce in un freddo mattino di gennaio: forse troppo breve... Come una avventura passionale, con un capricorno.

d.r.

Genere: Avventura
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

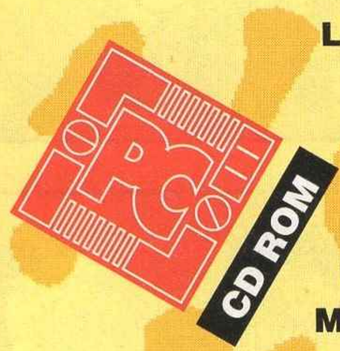
Pro

**Grande grafica.
Situazioni molto varie e sezione arcade avvincente.
Ottimo sonoro.**

Contro

**Sequenze digitalizzate un po' asincrone.
Interattività minima.**

PC - CD ROM

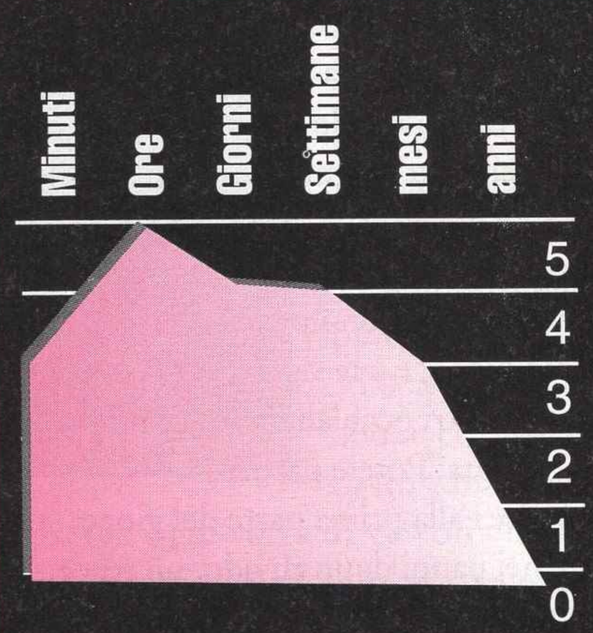


**La configurazione minima richiesta per far girare Cyberia è un 386 con 4 Md di RAM e lettore CD-ROM a doppia velocità.
Vi consigliamo però un 486 con 8 Mb di RAM per evitare caricamenti troppo lunghi.**

K VOTO 778

**Cyberia è una buon cocktail tra un simulatore un arcade e un gioco di avventura, tutto compreso nel prezzo. Tuttavia la sua parte più riuscita è la grafica in 3D veramente sorprendente.
Per il resto forse sarebbe stato lecito attendersi qualcosina di più in termini di giocabilità, soprattutto in un periodo in cui la parte grafica viene massimizzata un po' in tutti i giochi.
Lo consigliamo agli amanti del genere avventuroso.**

CURVA D'INTERESSE



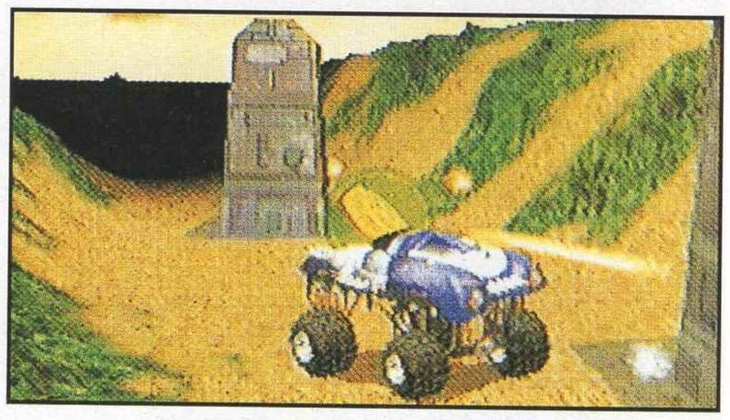
OFF WORLD INTERCEPTOR

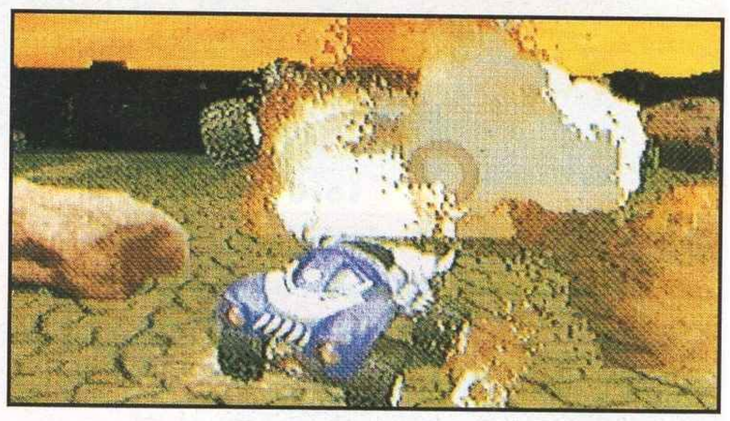
Il figliol prodigo di Megarace; meno bello del genitore "adottivo", ma molto ben giocabile e valorizzato dalla grafica superba del 3DO. Per sgommare verso nuove avventure.

Provate a passare dal concessionario, dubitiamo che troverete una buggy così ben accessoriata.

In una sequenza davvero mitica dei Blues Brother's, Elwood e Joliet J. Blues sgusciano fuori da un teatro dove hanno appena terminato il loro spettacolo. Non senza qualche difficoltà riescono a raggiungere la loro macchina, una Chevrolet senza ritegno, occultata nottetempo all'interno di un condotto sottostante l'edificio. Sopra alla loro testa e un po' tutt'intorno, un mucchio di poliziotti e di maneschi energumeni malintezionati che stanno cercando pazientemente i due neri fratelloni per dare loro una bella lustratina. I due, all'interno del tunnel maleodorante, nascosti agli occhi di tutti (ma ancora per poco...) prendono posto nell'abitacolo della loro Blusmachine - niente a che vedere con la Batmobile: tutt'un altro stile - bicchieri, cartacce lattine vuote sparsi dappertutto. La frase che accompagna la scena, insieme allo sguardo di intesa che i due, nonostante le spesse lenti nere si scambiano, è da considerare un vero "cult". Uomini assai determinati a bordo di macchine dotate di attributi particolari, con una missione da compiere. C'è una macchina che vi sta aspettando, dietro quello schermo: non è la fuoriserie dei vostri sogni e neanche il vostro catorcio. C'è una buggy, vi sta aspettando, i suoi cannoni laser luccicano nella prima luce del giorno, i missili sono pronti al lancio: avete il serbatoio pieno, e... le sigarette, un mezzo pacchetto, i vostri occhiali da sole e un biglietto di sola andata. Potete partire.

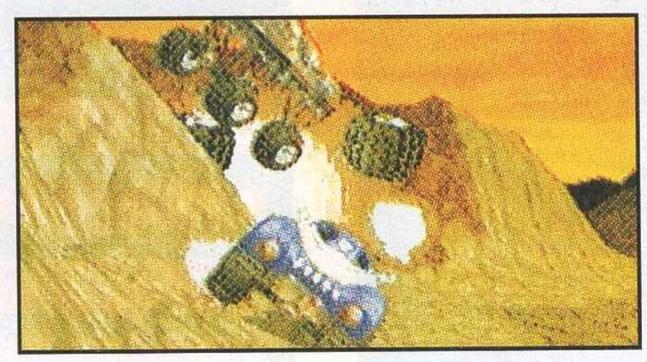
Avvicinandoci alla prima parte del gioco, entrate nei panni di un ruvido, un truce guerriero delle strade che si accompagna con altri truzzi suoi pari, in un simpatico coro di grugniti e versi gutturali. Come si

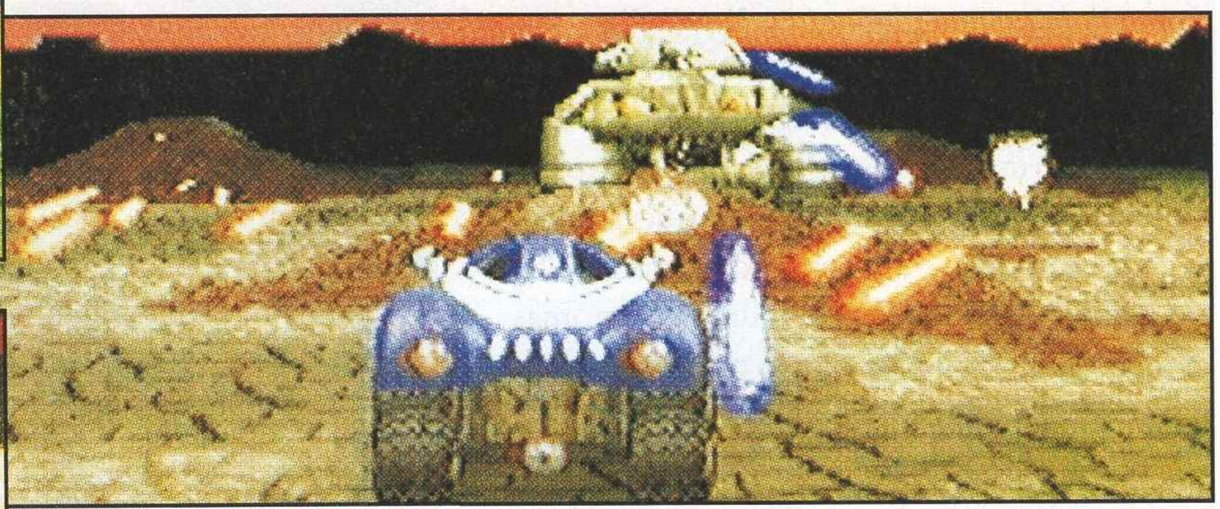




dice: bella brigata, vita beata. Questo intanto è quello che passa il convento. Quindi un qualche tipo di comandante, in lieta e prospera compagnia, vi spiegherà, in un linguaggio tecnico, con poche e scarne parole - rigorosamente in inglese non sottotitolato - provare alla pag. 102 del televideo... - l'obiettivo della vostra missione. Non c'è comunque molto da capire, si tratta di questo. Vedo se riesco a spiegarvelo rapidamente: ci sono dei malviventi che hanno invaso cinque pianeti: Skrotch, Las Lunas, Atlantia Point, Silt Sorrow e la piccola simpatica Bastion. Naturalmente questi bestioni che hanno osato tanto sono guardinghi aggressivi e sempre molto ben equipaggiati, con armi molto potenti e apparecchiature belliche di ogni tipo. Minacciose torri, un numero imprecisato di buggyes, mine, elicotteri, trampolini, pannelli mobili, mostruosi totem piovuti dal cielo. Il vostro compito è di fare una bella pulizia di tutte queste carcasse e dei loro relativi manovratori e drivers, riconquistare i pianeti, uno dopo l'altro, incominciando da quello che preferite, senza nessun ordine di priorità, settore dopo settore, completando il gioco nel tempo stabilito. Non pensate che sia tutto troppo facile. Ogni pianeta è composto di sette zone; a occhio e croce fanno una quarantina di spazi. Ma ritornando a razzo. Ricevute le istruzioni, condite da commentini saporiti e gustosi siparietti comici, eccovi in viaggio sul vostro pesante bolide: rilassate le vostre funzioni cerebrali, inizia lo shoot 'em up. Francamente, tutta la storia non è che un pretesto per sparare da tutte le parti, sterminare ogni creatura che vi transiterà a tiro di schioppo, dimostrare che i vostri riflessi, forse arruginiti, sono ancora più veloci del vostro pur dinamico apparato di locomozione. Attenzione, ricordate però prima di lanciarvi in battaglia, di recuperare quel po' di buon-

senso che serve a reperire il materiale strettamente necessario alla vostra spedizione: recatevi allo spaccio e riflettete, per evitare di gettare le vostre risorse economiche dalla finestra... Occorre capire che cosa vi serve: come, per i saldi, non tutto quello che volete comprare è per forza un affare, non investite in oggetti che in futuro, o nell'immediato presente potrebbero rivelarsi delle "bufale". Potrete comunque trovare numerose opzioni con cui "pompare" la vostra buggy come una vera e propria macchina da guerra. Se riuscirete ad accumulare svariate migliaia di credits potrete inoltre acquistare veicoli di stazza maggiore con cui ampliare il vostro parco macchine. Le opzioni sono ripartite in due categorie: nella prima ci sono quelle "a perdere", vale a dire, missili, cartucce alla nitro e vite supplementari, cose che si consumano alla svelta; mentre nella seconda, sono inclusi tutti quegli elementi in grado di migliorare le prestazioni del vostro veicolo: pneumatici rinforzati, scudi, protezioni ecc. Questo tipo di servizio non vi servirà però con la vostra prima buggy, "Vendicator", che possiede già tutte le opzioni, compreso il portamissili in argento cromato e airbag di serie... Per le successive dovrete spendere parecchio in dotazioni e accessori - ve le consegnano subito, chiavi in mano, ma prive di attrezzature belliche; potreste sempre utilizzarle per il Camel Trophy... Intuisco che vi siete rotti di preparativi e anticipazioni tattiche. Italiani, popolo di poeti, navigatori e... automobilisti, mi pare. Una bella gigolina, una sgasata, e: via, partiti!





Si comincia alla grande: sembra montata sulle molle la vostra buggy, rimbalza al benché minimo ostacolo le si presenti maligno sotto i pesanti cingoli. Con il paddle potete pilotare il veicolo, sparare col laser, lanciare missili; e vi consente tra l'altro di effettuare con la buggy un clamoroso volo librato. Potete inoltre controllare i salti della vettura, compiendo delle provvidenziali capriole che vi possono cavare fuori dagli impicci, qualora vi capitasse ad esempio di avere i copertoni sopra un terreno disseminato di mine (di fabbricazione italiana, naturalmente). E' altresì un espediente di cui non abusare. Non ci metterete molto a capire che, se forzate troppo la buggy, potete ritrovarvi spatasciati al suolo, capovolti, la faccetta incollata al piano terra, dopo un bel tuffo alla Wilcoyote. Se vi capita cavatevi fuori a forza di balzelloni, oppure attendete, sotto il fuoco nemico, un insperato aiuto che , come si suol dire, vi arriverà dal cielo sotto forma di un piccolo aereo pilotato dai vostri amici, che vi aiuterà a riconquistare la posizione eretta. Un consiglio. Imparate rapidamente a prendere pieno controllo della buggy, e cercate di rigare diritti e di non perdere mai la "retta via". II°, non dissipate le vostre riserve di carburante. Se, con il pretesto di evitare una qualche mina collocata ad arte, trascurate di alimentare scrupolosamente il vostro potente automezzo (le icone raffiguranti un bidone di carburante - naturalmente diesel - dovrebbero fare al caso vostro), vi potreste ritrovare, come succede, rapidamente a secco. Non mettetevi a ispezionare i dintorni con in mano la vostra tanichetta da cinque, e a chiedere un passaggio a qualche veicolo. La gente che transita da questi paraggi è abituata a non guardare tanto per il sottile - c'è una torre alla vostra destra, una torre alla vostra sinistra. Restate tappati nella macchina, non uscite. Aspettate soccorsi.

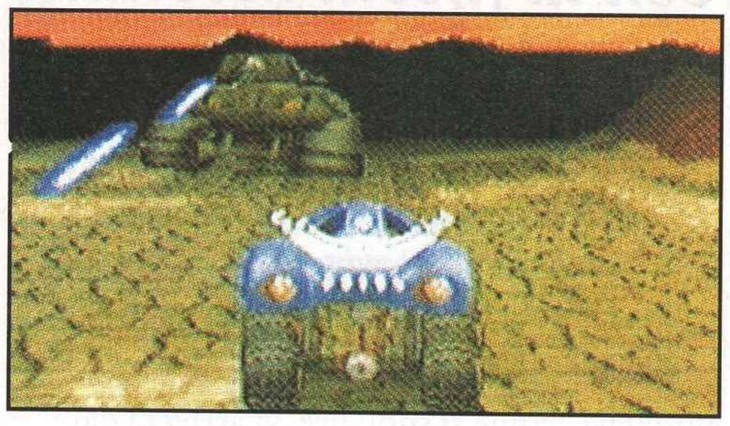
Se non state attenti vi ritroverete spatasciati al suolo con la faccia incollata al piano terra

Vedete nello schermo la vostra buggy che si staglia in prospettiva: l'azione è frenetica, non è una gita, nessuna foto commemorati-

Definire sparatutto Off World Interceptor è certo un po' limitativo, anche perché il gioco presenta una notevole complessità di situazioni sconfinando anche nell' "arcade" puro... Se avete apprezzato le evoluzioni dei vari "intercettore", "Detonatore", "Vendicatore" potrete lustrarvi gli occhi proprio con il naturale predecessore di OWI, il noto Megarace.

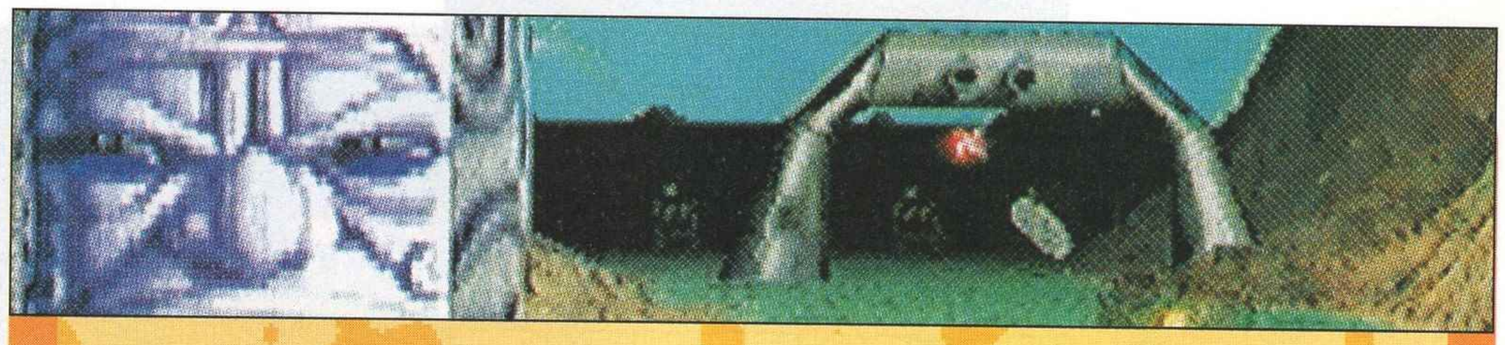
Pur non avendo la stessa grafica strepitosa, la giocabilità risulta molto elevata anche in questo pioniere delle buggy.

va del viaggio interplanetario. Il paesaggio è aspro, accidentato, i rilievi si succedono ai due lati della strada, l'ergonomia è vincente. Montagne russe, come suggerisce il vostro stomaco provato dal seguire tutti quei sobbalzi. No, sono i sassolini sotto i copertoni della buggy. Non perdete il controllo, dello stomaco, naturalmente, e del vostro caro trattorino. Ogni distrazione potrebbe esservi fatale. Chiunque potrebbe approffittare di ogni vostro benché minimo sbandamento. Risolvete il compito relativo al primo livello con un colpo di missile ben assestato che decapita il tank con i cannoni. Passate ai livelli successivi. Insieme aumentano le difficoltà che incontrate, i rischi, le incognite, l'impegno complessivo, si allarga il terreno dello scontro. I nemici sono dappertutto. Migliaia, o più di cento: non avrete respiro. OWI è un gioco violento, se vi interessano altre cose, oltre a conoscere la gittata dei vostri missili, la loro traettoria, il potenziale distruttivo del vostro laser, vi parleremo di una eccellente colonna sonora, dove le musiche, molto belle, e - soprattutto - godibili, sono adattate con cura alle diverse atmosfere dei cinque pianeti. La grafica, a sua volta è eccellente, e, seppure un po' disomogenea nei caratteri e nei dettagli -



forse un po' assemblati -, non si dimentica. Infine, decisamente degne di menzione le scenografie e le ricostruzioni degli effetti che illustrano le caratteristiche ambientali dei vari universi: altri, mondi, ognuno circoscritto e riassunto con splendidi dettagli e scelte di animazione sapienti e creative. I difetti: naturalmente ci sono, ma, per questo genere di giochi, che, pur variando di volta in volta il motivo conduttore e, come in questo caso, pregiandosi di una tecnica più raffinata come il 3D, si mantengono tutti all'interno di un filone che possiamo considerare ampiamente sperimentato, non vale la pena di essere severi. Tanto sono cose che si comprano a scatola chiusa, e si giocano senza mai perdere l'interesse. Quindi VROOM - DOOM. Godetevi questo sparatutto con carrozzeria e pneumatici: a soffrire c'è sempre tempo.

Parsifal



Genere: Sparatutto
Casa: Crystal Dynamics
Sviluppatore: Interno

Pro

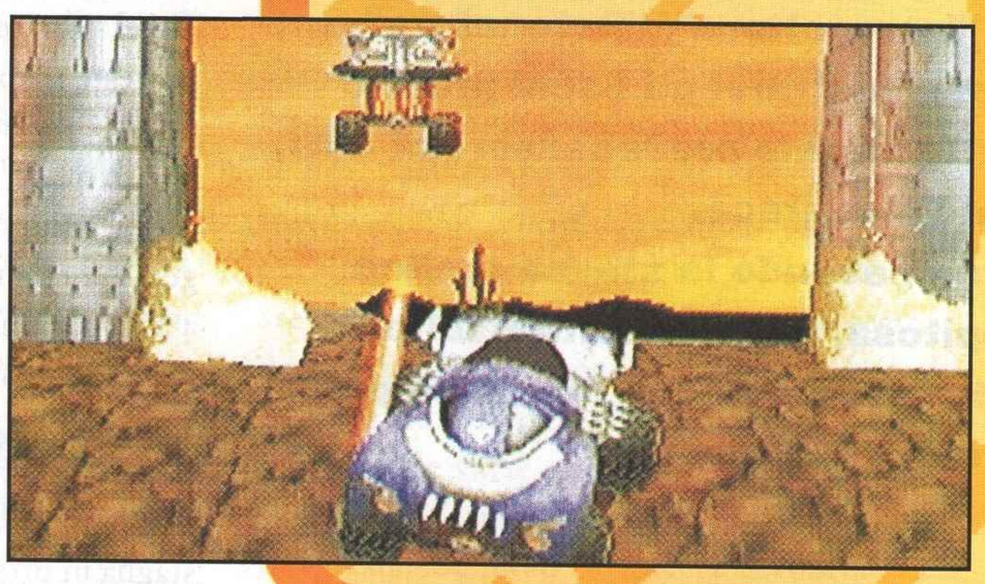
Azione intensa.
Introduzione spettacolare.
Varie e divertenti angolazioni dell'inquadratura.

Contro

Troppi nemici.
Le collisioni sono troppo frequenti.

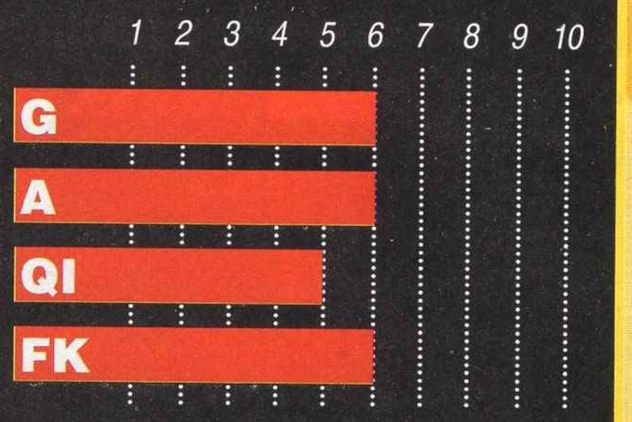
3DO

Il gioco è disponibile momentaneamente solo per 3DO.



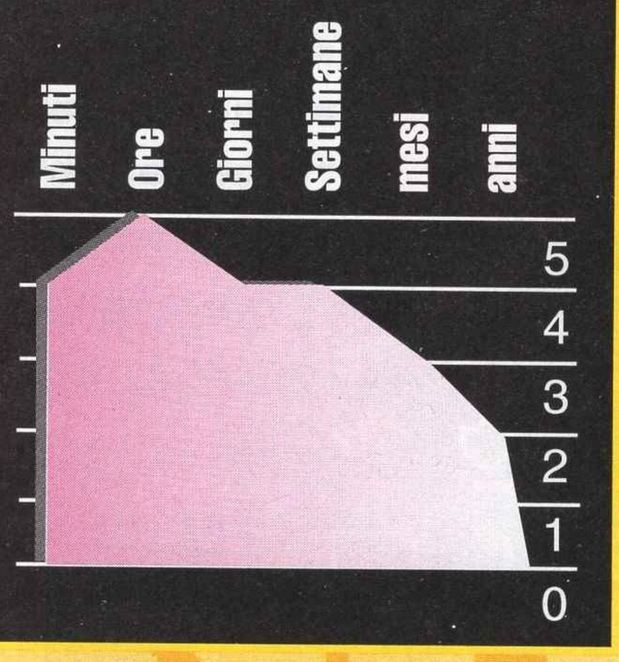
K VOTO

710



Off World Interceptor pur avvalendosi di tutti i vantaggi della grafica 3D non rappresenta un'idea molto innovativa, in realtà ricalca gli schemi di gioco di Megarace. Tuttavia non mancano le note liete, come la varietà delle situazioni di gioco che fanno di Off World Interceptor qualcosa di più di un semplice sparattutto: quasi un arcade su quattro ruoto, se mi passate il termine!

CURVA D'INTERESSE



Uomini dalla carnagione pallida che si fanno uccidere piuttosto facilmente; villaggi pacifici e indifesi, rigogliosi campi arati da devastare, usando rudimentali asce di pietra: una ennesima invasione di barbari che attentano alla pacifica vita di una colonia di quieti umanoidi, in questo intrigante gioco di simulazione, vissuto e giocato... dalla parte degli orchi.

Qualche anno fa sui nostri computer fece la sua comparsa DUNE 2, lo stupendo gioco della VIRGIN che ci metteva in lizza per la supremazia sul pianeta Arrakis, il mondo desertico creato negli anni cinquanta dalla penna dello scrittore Frank Herbert. Lo stile di gioco ricordava SimCity, ma c'era in più l'elemento strategico; il nostro scopo era infatti quello di prevalere sul casato a noi nemico. Si potevano costruire fabbriche, centrali eoliche, carri armati, unità lanciamissili e altro ancora, per formare infine un esercito in grado di vincere grazie alla nostra abilità nel guidarlo in battaglia. Con WARCRAFT la Interplay ha utilizzato lo stesso stile di gioco riadattandolo però ad una ambientazione fantasy. Invece che su Arrakis qui siamo ad Azeroth, un reame popolato da nobili uomini che vivevano in pace e prosperità, dico vivevano perché come in tutte le storie che si rispettino, ad un certo punto fa la sua comparsa il cattivo di turno, impersonato in questo caso da Medivh, un mago potentissimo, cattivissimo e antipatico. Il padre di Medivh (che ovviamente è il mago più potente del reame) si rende conto che qualcosa non va in suo figlio e cerca di fermarlo, ma il suo potere non è sufficiente a fermare il nostro Meddy che lo affronta e lo uccide. Durante il combattimento la grande quantità di energia sprigionata apre il solito cancello interdimensionale che si affaccia sul reame degli orchi, un popolo di mostri sia dal punto di vista fisico che morale. Ad una prima esplorazione gli orchi trovano che il nuovo mondo con cui sono venuti a contatto sia una specie di paese dei balocchi, villaggi indifesi, campi rigogliosi ed esseri dalla pelle rosa piuttosto debolucci che si fanno uccidere facilmente. Gli abitanti di Azeroth dopo la sorpresa iniziale si organizzano nel tentativo di difendersi dagli assalitori, e riescono a tenerli a bada piuttosto facilmente, in quanto gli orchi, vivendo nella più totale anarchia, sono completamente disorganizzati. Dalla padella però si cade inevitabilmente nella brace: ben presto fra gli orchi emerge un leader che li organizza e li guida in maniera astuta, egli è lo spietato Blackhand. A questo punto

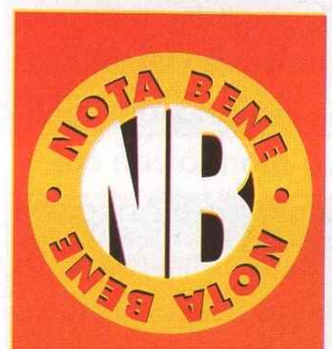
Vedute panoramiche del terreno di gioco di WarCraft: foreste, villaggi, fortificazioni. Un ambiente da colonizzare, strategicamente...

Due tipici personaggi di WarCraft impegnati in un brindisi assai sinistro.

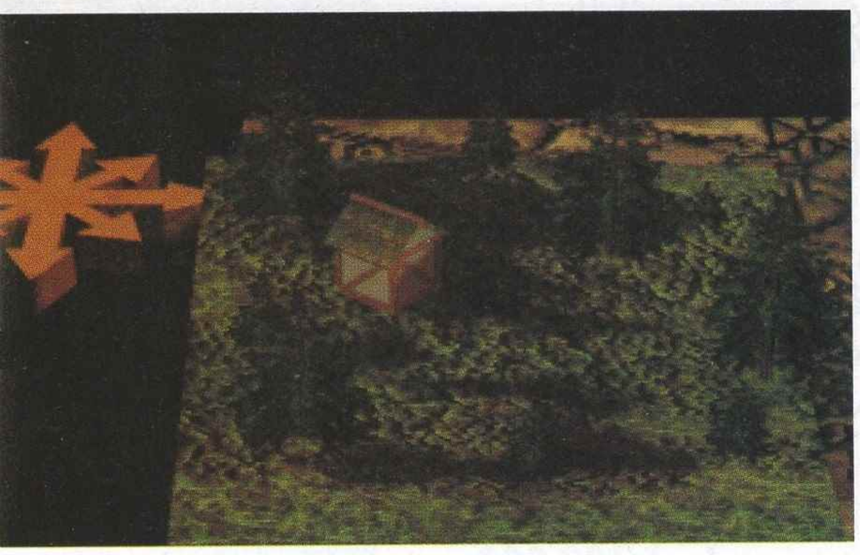
entriamo in gioco noi: possiamo decidere se stare dalla parte degli esseri umani, o dalla parte degli orchi in qualità di comandante di una piccola guarnigione, ma non temete, la nostra carriera sarà molto rapida: ci verranno assegnate missioni di difficoltà crescente per portare a termine le quali dovremo costruire strutture e addestrare soldati e maghi. Tanto per cambiare decido di stare dalla parte dei cattivi: compare una schermata che rappresenta due orchi seduti ad un tavolo che studiano una cartina, uno dei due si rivolge a me dicendomi che la mia prima missione consiste nel costruire sei fattorie in un villaggio piuttosto tranquillo, mi suggerisce però che costruire un centro addestramento per i soldati non sarebbe una brutta idea, in quanto delle pattuglie di esseri umani sono state avvistate nella zona. Dopo qualche secondo di attesa, sullo schermo del PC appare un villaggio costituito da costruzioni marroni tondeggianti e abitato da energumeni verdi. Ne seleziono uno e lui con un grugnito mi fa capire che attende i miei ordini, si tratta di un GRUNT, un orco armato con un ascia di pietra. Dato che per il momento non ci sono nemici in vista lo lascio oziare; seleziono un PEON (gli orchi addetti ai lavori pesanti) e lo mando in esplorazione a cercare una miniera da cui estrarre l'oro o una foresta per procurarsi un po' di legname da costruzione. Nel frattempo al villaggio creo un altro PEON, perché si sa, la mano d'opera non basta mai. Il nostro bravo esploratore fa egregiamente il suo dovere e scopre miniera e foresta in un colpo solo; decido quindi di ricompensarlo mandandolo in miniera ad estrarre l'oro, mentre al suo collega appena uscito dalla "fabbrica" dico di tagliare un po' di legna. Rimango per qualche

Un GRUNT, orco armato di ascia, attende pazientemente i miei ordini

minuto ad osservarli mentre lavorano: uno fa la spola fra miniera e villaggio con il suo bravo sacco di metallo prezioso sulle spalle, mentre l'altro abbatte alberi di gran lena facendo un sacco di rumore con la sua scure. Non c'è che dire, sono due dipendenti modello. Una controllatina agli indicatori della quantità di legname e d'oro presenti alla sommità dello schermo mi conferma che ho materiale sufficiente per costruire una fattoria. Chiamo allora il mio amico boscaiolo e gli dico che mi deve costruire un bella fattoria full-optional; l'infaticabile PEON risponde con un grugnito soddisfatto (si vede che costruire fattorie lo diverte) e comincia l'opera. Fra rumori di assi segate e chiodi piantati vedo nascere la fattoria sotto i miei occhi. Appena il nostro architetto ha terminato la sua fatica, invece di rimanere a ciondolare da qualche parte, mi avverte e io, commosso da tanta dedizione al dovere, lo rispedisco a tagliar legna. Mentre le riserve si rimpinguano mando un paio di soldati ad esplorare i dintorni: trovo un altro bosco, un laghetto dallo strano colore, un omino in armatura blu e un'altra miniera. Mi sto compiacendo della mia fortuna in campo minerario quando noto con disappunto che l'omino in blu, dopo essersi avvicinato ad un mio soldato, comincia a suonargliele di santa



Se avete letto l'articolo sarete già stufi di veder paragonato WARCRAFT a DUNE 2, ma è inevitabile, in quanto lo stile di gioco è identico. Il livello di coinvolgimento e la giocabilità sono a livelli altissimi; la grafica e il sonoro sono curati, l'ambientazione fantasy è ben realizzata. DUNE 2 rimane però sul trono in quanto forse un po' più vario e forse perché, fatto un capolavoro, è difficile replicarlo.



ragione; che sia un soldato nemico? (Me lo dicono tutti che sono perspicace). L'orco pare aversene molto a male e reagisce ricambiando ad "asciate" le attenzioni dell'uomo. Tanto per non sbagliarmi mando anche l'altro orco a dargli manforte. Risultato: uomini 1 orchi 1. Rispedisco il superstite al villaggio e incomincio a prendere in considerazione l'idea di costruire un bel centro di addestramento soldati. Il lavoro procede senza soste e, fra una fattoria e l'altra, respingo gli attacchi di altri soldati umani che sembrano prendere di mira i miei PEON facendoli fuggire terrorizzati. Completata la sesta fattoria un'animazione ben realizzata mi mostra la mia ricompensa, e sono pronto per la missione successiva. Beh... è da tempo che stavo aspettando un degno successore di DUNE 2 e penso di averlo trovato in WARCRAFT, la grafica è semplice ma ben curata, le animazioni sono fluide anche su un CD SINGLE SPEED, gli effetti sonori sono simpatici e di atmosfera, c'è la possibilità di giocare in due, l'uno contro l'altro, collegando fra loro due PC: in sostanza un gioco ben realizzato, in cui bisogna mettere a frutto tutte le nostre capacità di strateghi per battere il nemico. Se proprio devo trovare qualche difetto mi sembra che la varietà di personaggi che si possono utilizzare in combattimento sia un po' limitata. Abbiamo solamente quattro tipi di guerrieri, e due tipi di maghi per entrambe le fazioni; anche se i maghi possono imparare parecchi incantesimi di efficacia crescente. Se vi piacciono i giochi "gestional-strategici" e come me avete fatto le ore piccole giocando a DUNE 2, MASTER OF ORION e CIVILIZATION correte a comprare WARCRAFT.

Davide Puntel

WARCRAFT™

ORCS & HUMANS

Genere: Strategico
Casa: Interplay
Sviluppatore: Blizzard

Pro

Sonoro eccellente.
Grafica ben curata.
Giocabilità e coinvolgimento alle stelle.
Difficoltà ben bilanciata.
Varietà dei paesaggi in cui si svolge l'azione.

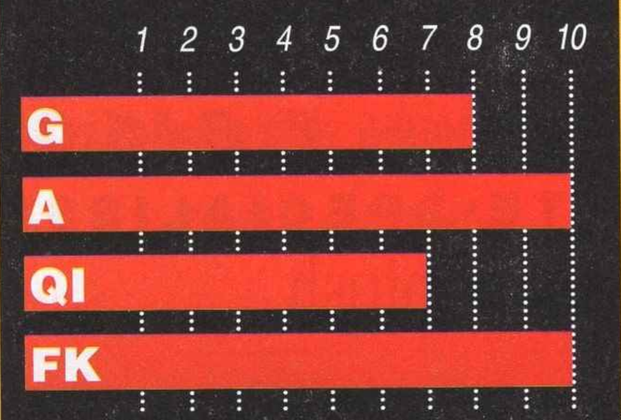
Contro

Le cose da costruire e i personaggi da gestire sono forse un po' pochini.

PC-CD ROM

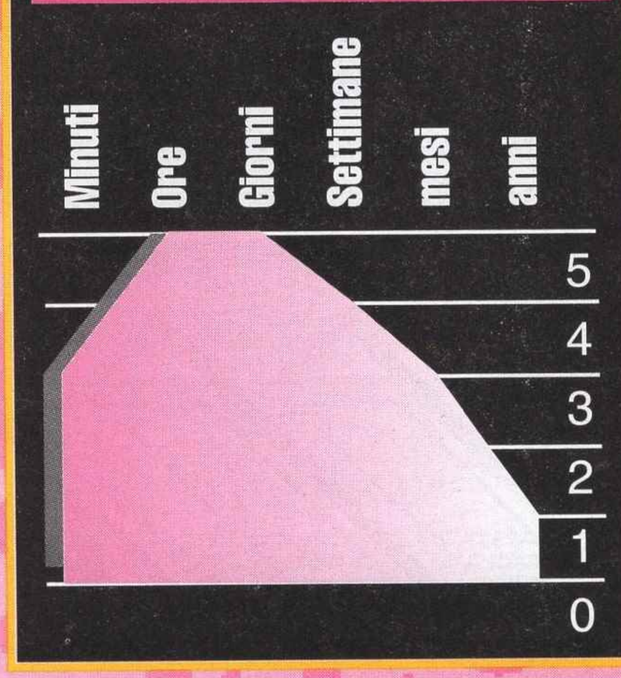
Per girare WARCRAFT necessita di un PC 386 a 20 Mhz con almeno 4Mb di Ram, un mouse, una scheda VGA e un megabyte libero sul vostro Hard Disk; però giocarci senza una scheda audio che sia Soundblaster, Adlib, General Midi o Pro Audio Spectrum sarebbe un vero peccato.

K VOTO 890



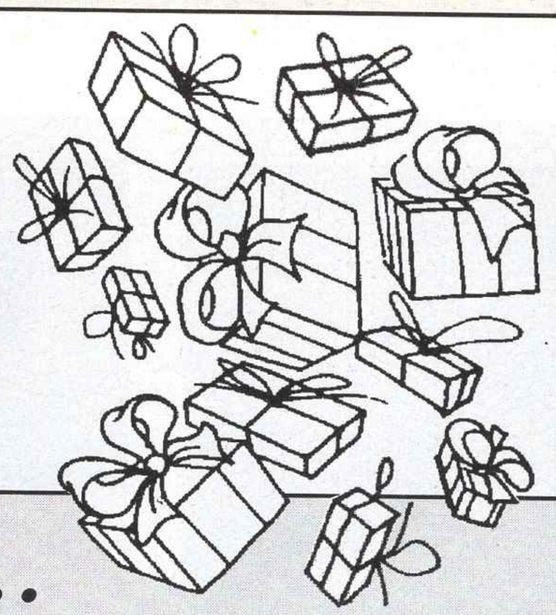
Warcraft è un degno successore di DUNE 2: grafica ben curata, sonoro piacevole e di atmosfera, difficoltà ben calibrata, possibilità di giocare contro un vostro amico collegando due PC fra loro e livello di coinvolgimento alle stelle. Rispetto al suo predecessore perde qualche punto sulla varietà delle cose da costruire, ma rimane comunque un ottimo gioco. Se amate i giochi di strategia non potete perderlo.

CURVA D'INTERESSE



EDITA - Rimini - 0541/777442

ANNO NUOVO, OFFERTE NUOVE!



HARD DISK 2.5" interno 260 Mb per AMIGA 600/1200
£. 540.000*

MONITOR 14" MICROVITEC risoluzione AGA per AMIGA 600/1200 **£. 810.000***

ESPANSIONI per AMIGA 1200 ***Telefonare!***

SCHEDE ACCELERATRICI per AMIGA 1200 *VIPER 68040 MHz* **£. 645.000***

PROPOSTE SPECIALISSIME
Apple Macintosh

PC MYTHOS INTEL 486 DX2-66

Desk/Minitower 4Mb Ram
HD 260 Mb SEAGATE - FD 3.5" Sony
Controller Local Bus - SVGA Vesa Local Bus 1Mb
Monitor AOC SVGA 14" Colori
1024 x 768 N.I. Low Emission Tastiera - Mouse

£. 2.200.000*
12 MESI DI GARANZIA

E inoltre...

- *Microprocessore INTEL 486 DX 2-66* **L. 450.000**
- *Microprocessore INTEL 486 DX 4-100* **L. 1.130.000**
- *Microprocessore INTEL PENTIUM 90 MHz* **TELEFONARE!**

MEMORIE

- *SIMM per PC 1Mb 70 ns. 30 pin senza parità* **L. 82.000** *(min. 2 Simm)*
- *SIMM per PC 4Mb 70 ns. 30 pin senza parità* **L. 335.000** *(min. 2 Simm)*
- *SIMM per PC 4Mb 70 ns. 72 pin senza parità* **L. 325.000** *(min. 2 Simm)*
- *SIMM per PC 8Mb 70 ns. 72 pin senza parità* **L. 690.000**
- *SIMM per PC 16Mb 70 ns. 72 pin senza parità* **L.1.300.000**

HARD DISKS

- *HD 260 Mb Seagate* **L. 340.000**
- *HD 420 Mb Maxtor IDE 3.5" Fast Ata* **L. 445.000**
- *HD 540Mb Maxtor IDE 3.5" Fast Ata* **L. 500.000**
- *HD 730Mb Western Digital IDE 3.5"* **L. 680.000**
- *HD 1,08 Gb Seagate IDE 3.5"* **L. 995.000**
- *HD 540Mb Quantum SCSI 2 - 3.5"* **L. 550.000**
- *HD 1.08Gb HP Conner SCSI 2 - 3.5"* **L. 1.210.000**

Ed altro ancora... Stampanti, Modem, ecc.

* *Bonifico anticipato - Spese di trasporto escluse*

VUOI TRASFORMARE IL TUO PC IN UN INTEL 486 DX 2-66 / DX 4-100 o PENTIUM?

Telefona e conoscerai tutte le nostre straordinarie offerte di UPGRADE.

RITORNERÁ COMMODORE AMIGA?
Telefonateci e lo scoprirete!

Per ordini: Tel.0549/908083 - 908892 Fax 0549/908070 • Per informazioni: Tel.0549/909055
VIA 3 SETTEMBRE, 113 - 47031 **DOGANA** - REPUBBLICA DI SAN MARINO

Spedizioni contrassegno in tutta Italia
TRASPORTO GRATUITO *(per le Isole + 25.000)*
Finanziamenti fino a 36 mesi senza cambiali

I prezzi esposti al pubblico sono comprensivi di IVA RSM
Garanzia 12 mesi dalle rispettive case produttrici
I prezzi potranno subire variazioni in base alla dinamica del mercato

PICCOLO PREZZO, GRANDE ASSISTENZA

star
COMPAQ
TEXAS INSTRUMENTS
Canon
GVP
SEAGATE
CREATIVE
Microsoft
EPSON
TOSHIBA
MYTHOS
LOGITECH
intel
ZENITH DATA SYSTEM a Bull Company
QUANTUM
SONY
ATARI
Commodore
NEC
hp

HOT LINE
Assistenza Tecnica Clienti:
☎ 0549 909353
ore 9,00 - 12,30 escluso giovedì

COMPUTER ONE®

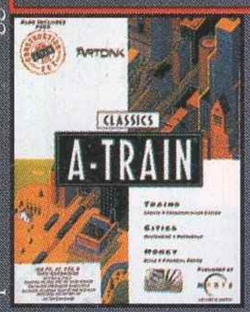
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

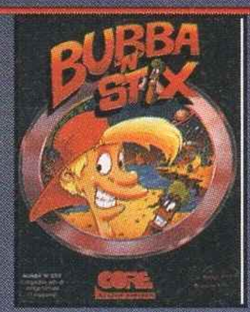
A M I G A

FAX 051-344.906

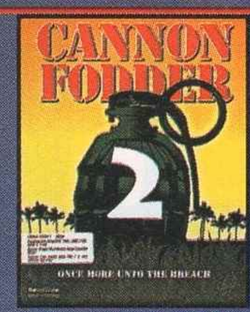
RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO PROGRAMMI ED ACCESSORI



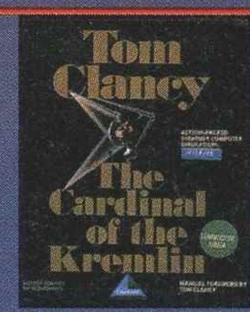
LIT. 39.000



LIT. 49.000

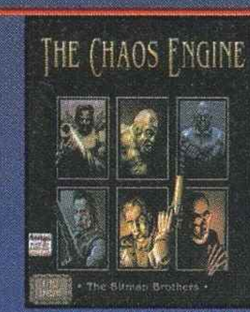


LIT. 59.000



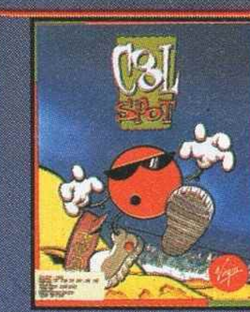
LIT. 19.000

LIT. 52.000



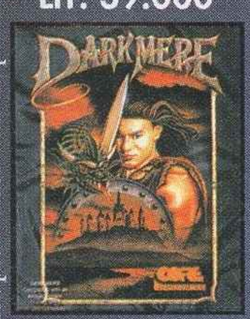
LIT. 54.000

LIT. 69.000

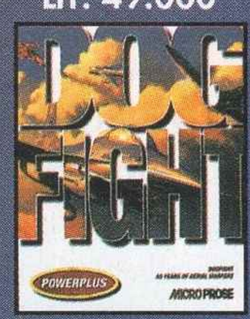


LIT. 55.000

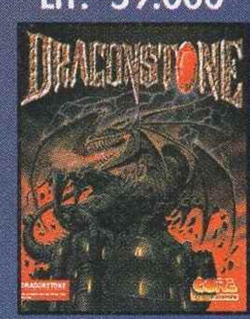
LIT. 59.000



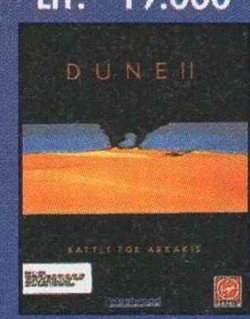
LIT. 55.000



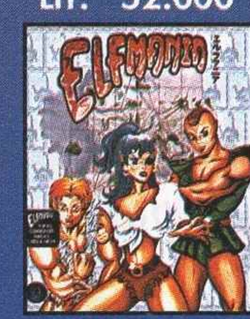
LIT. 33.000



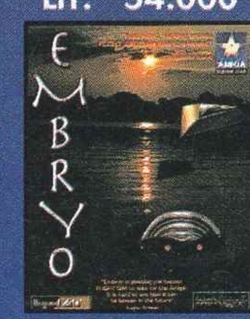
LIT. 59.000



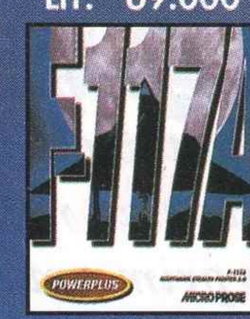
LIT. 35.000



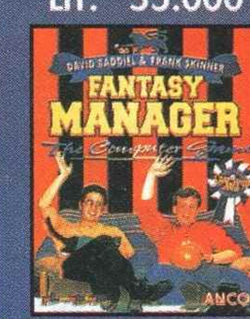
LIT. 47.000



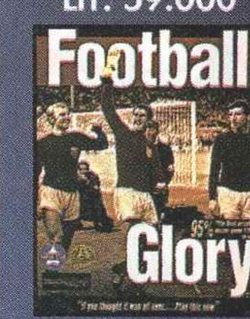
LIT. 52.000



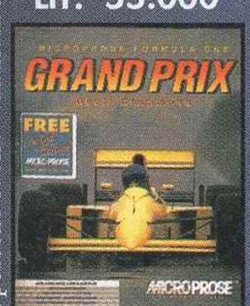
LIT. 31.000



LIT. 39.000

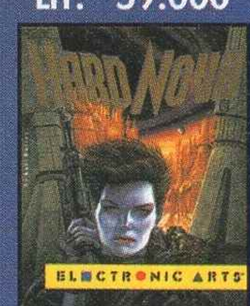


LIT. 48.000

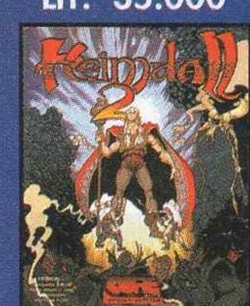


LIT. 43.000

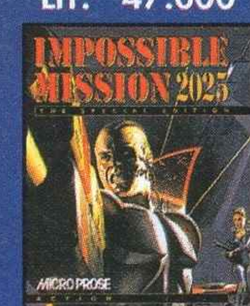
LIT. 62.000



LIT. 19.000

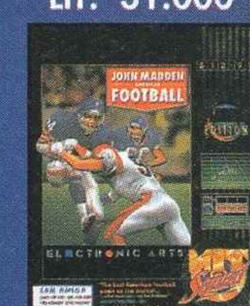


LIT. 65.000

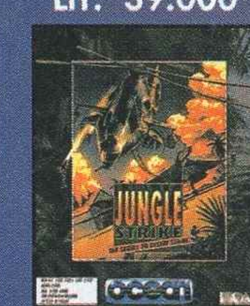


LIT. 68.000

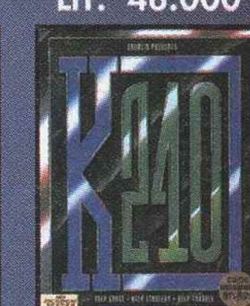
LIT. 49.000



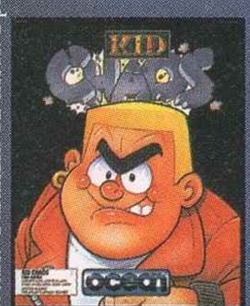
LIT. 35.000



LIT. 49.000



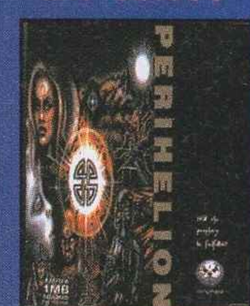
LIT. 55.000



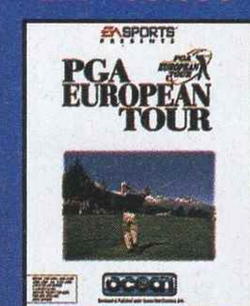
LIT. 49.000

LIT. 19.000

LIT. 49.000

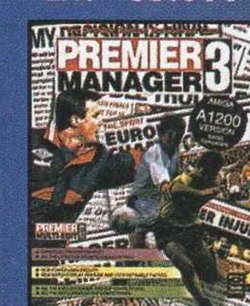


LIT. 47.000

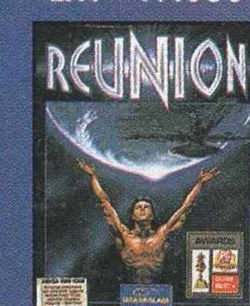


LIT. 49.000

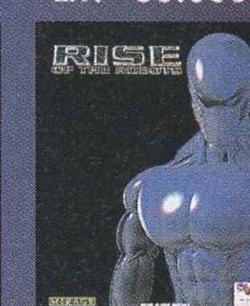
LIT. 59.000



LIT. 47.000



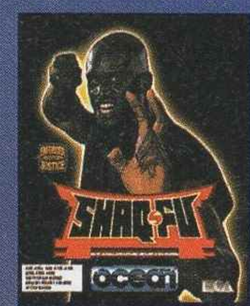
LIT. 63.000



LIT. 77.000

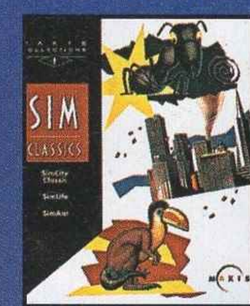
LIT. 49.000

LIT. 52.000

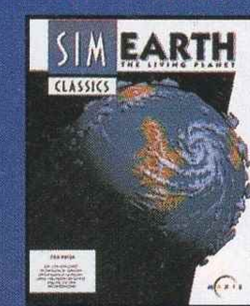


LIT. 49.000

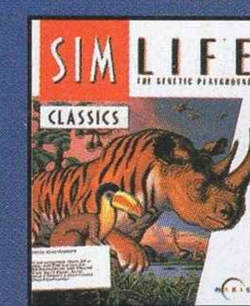
LIT. 29.000



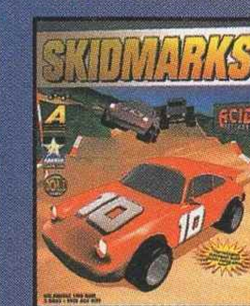
LIT. 65.000



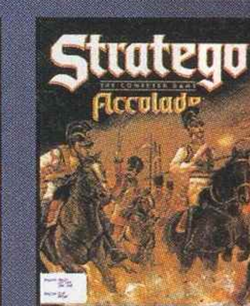
LIT. 29.000



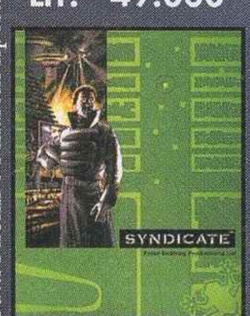
LIT. 36.000



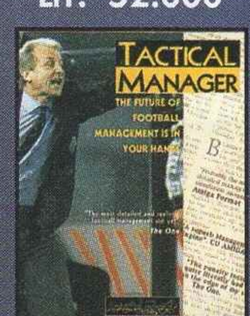
LIT. 52.000



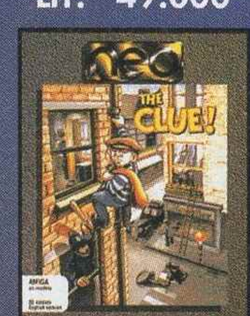
LIT. 29.000



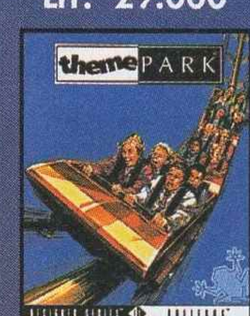
LIT. 68.000



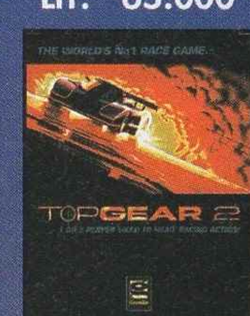
LIT. 47.000



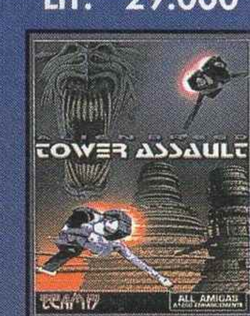
LIT. 55.000



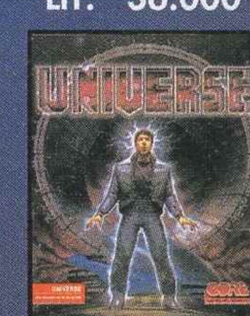
LIT. 69.000



LIT. 49.000

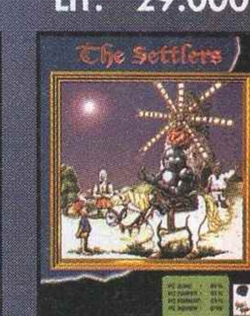


LIT. 36.000



LIT. 67.000

LIT. 45.000



LIT. 66.000

G-LOCK Genlock Professionale 949.000

EGS 110/24 8MB Scheda grafica a 64 bit per A-2000 + Combo 16 milioni di colori risoluzione fino a 3200 x 2560 3.549.000

EGS SPECTRUM 28/24 2MB Scheda grafica a 24 bit per A-4000 16 milioni di colori risoluzione fino a 1600 x 1280 - 2Mb ram 999.000

A-1230 Acceleratore per A-1200 68030 a 40 Mhz Espandibile da 1 a 32 Mb, zoccolo per FPU/clock. 1.289.000

A-1291 SCSI 2 Controller SCSI 2 opzionale per A-1230 229.000

DSS8 - TAL CLEAR Campionatore audio esterno a 8 bit + software 199.000

PHONE PAK Fax 9600 voice mail e segreteria telefonica integrata per A-4000 679.000

IMAGE FX 609.000

CINEMORPH 69.000

OVERDRIVE CD CD esterno per A-1200 e A-600 con emulazione CD32 676.000

HARD DISK 2,5 " da 80 a 270 Mb TELEFONARE

MONITOR AUTOSCAN 1438 829.000

EMPLANT emulatore Macintosh per Amiga 759.000

X-TITLER software per titolazione 99.000

X-TITLER PRO soft.profess.per titolazione 289.000

MONTAGE 24 AGA titoli a 24 BIT! 839.000

TVPAINT 2.0 32bit 529.000

MASTERVIDEON digit.audio/video 16K col. 509.000

DAC 8 scheda grafica per A500-600-2000 che visualizza fino a 262.000 colori 99.000

SYSNTETIC SOUND Digitalizzatore audio stereo 16bit 249.000

MICROGEN 289.000

MICROGEN PLUS S-VHS 569.000

MAXIGEN II 1.159.000

TELEFONARE PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

STAR TREK 25th Anniversary

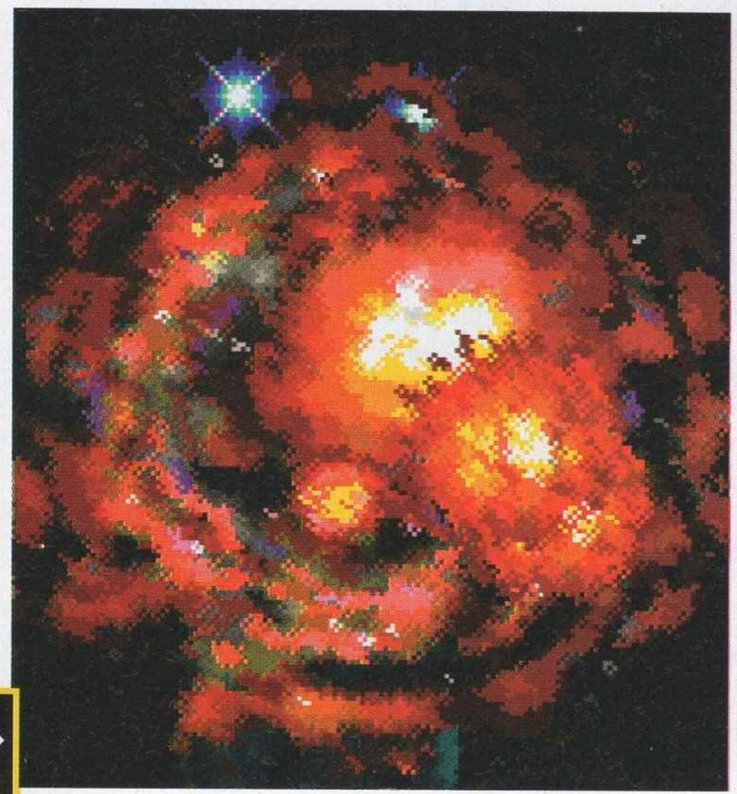
L'Enterprise è un osso duro, Star Trek 25th Anniversary non si poteva di certo recensire così, da una distanza siderale, e in una ricorrenza così importante; l'anniversario della prima missione: il primo volo. Così noi ci siamo andati. Dove? Lassù, sul ponte di comando della grande nave ammiraglia, per partecipare in prima persona alla scoperta di nuovi mondi e nuove civiltà!

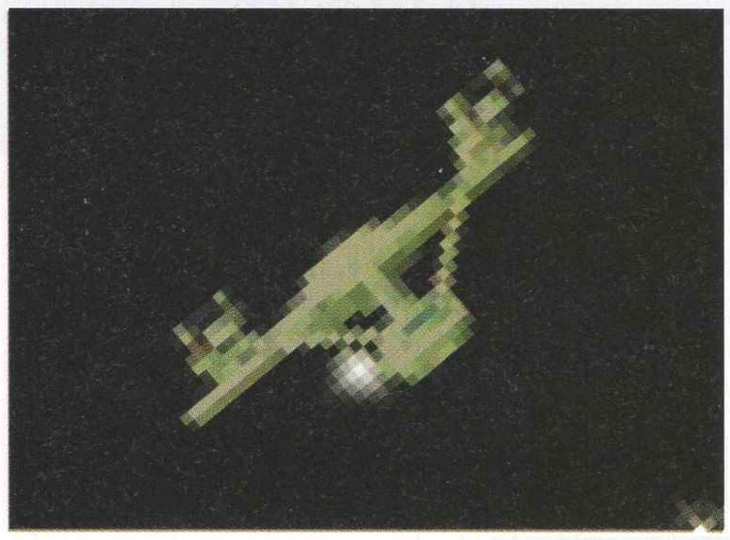
Il ponte di comando dell'Enterprise

Taa-tataa-tatatatan ta-taa ta-taan... Spazio... Ultima frontiera. Signor Cechov abbassi pure gli schermi protettivi. Signor Sulu, azioni il teletrasporto e faccia salire gli ospiti. Emozionati eh? Quella che potete finalmente ammirare da vicino è proprio la U.S.S. Enterprise, fiore all'occhiello di tutta la flotta aerospaziale della Federazione Interplanetaria. Chi vi saluta e vi dà il benvenuto a bordo, a nome, naturalmente, di

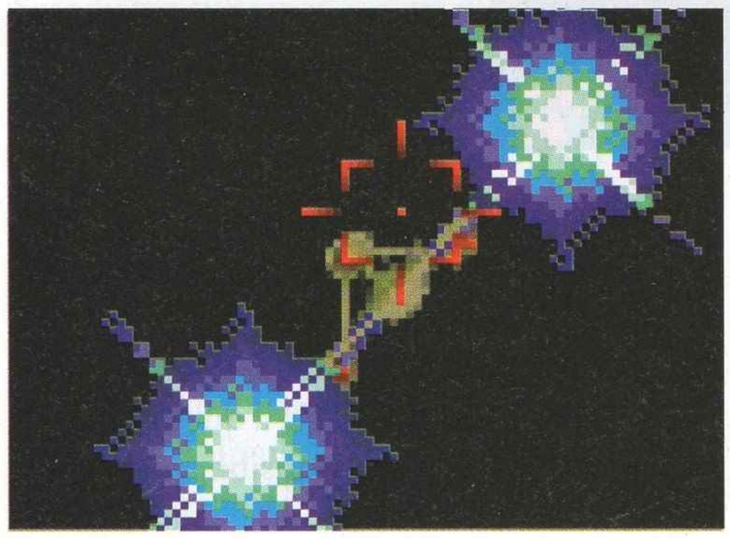
Un viaggio impegnativo alla scoperta di nuove galassie

tutto l'equipaggio, è Il comandante James "Max" Kirk. Sappiate che in questo momento calcate il ponte di un'astronave che ha alle spalle, ormai, anni e anni di più che onorato servizio, in missioni che l'hanno impegnata in difficili viaggi fino ai confini dello spazio conosciuto e anche oltre, alla scoperta di nuovi mondi e nuove civiltà, di galassie ancora da esplorare e di universi inimmaginabilmente lontani. Ma sappiate, soprattutto, che di fronte a voi avete un equipaggio che non ha eguali in tutta la storia della navigazione marittima, aerea, spaziale e intergalattica. Uomini di grande esperienza e di infinita sagacia tecnica e tattica, le cui capacità sono spesso state messe a dura prova in epici combattimenti nel buio del vuoto siderale, da espe-

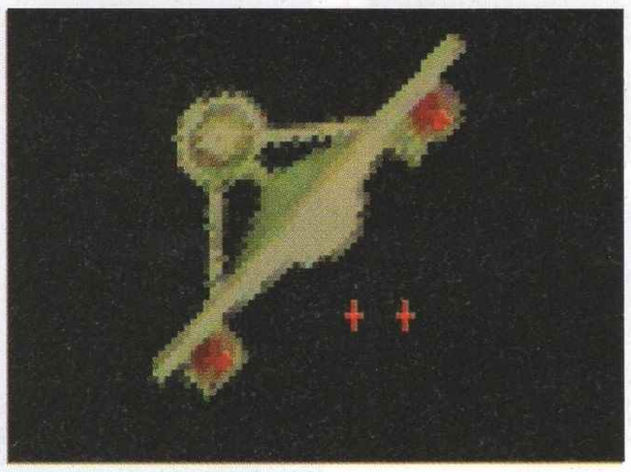




Coinvolti in esperienze spazio-temporali straordinarie...

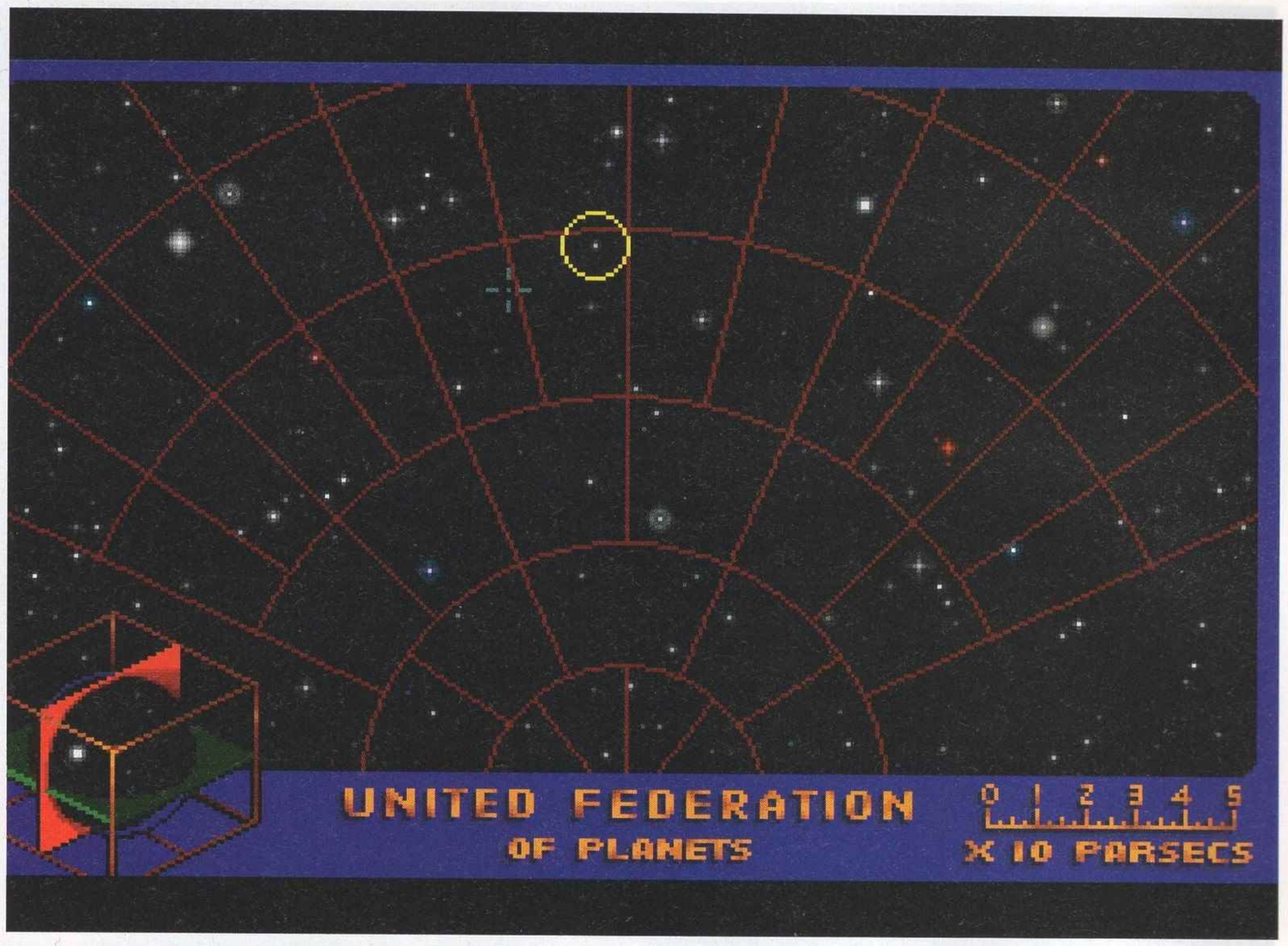


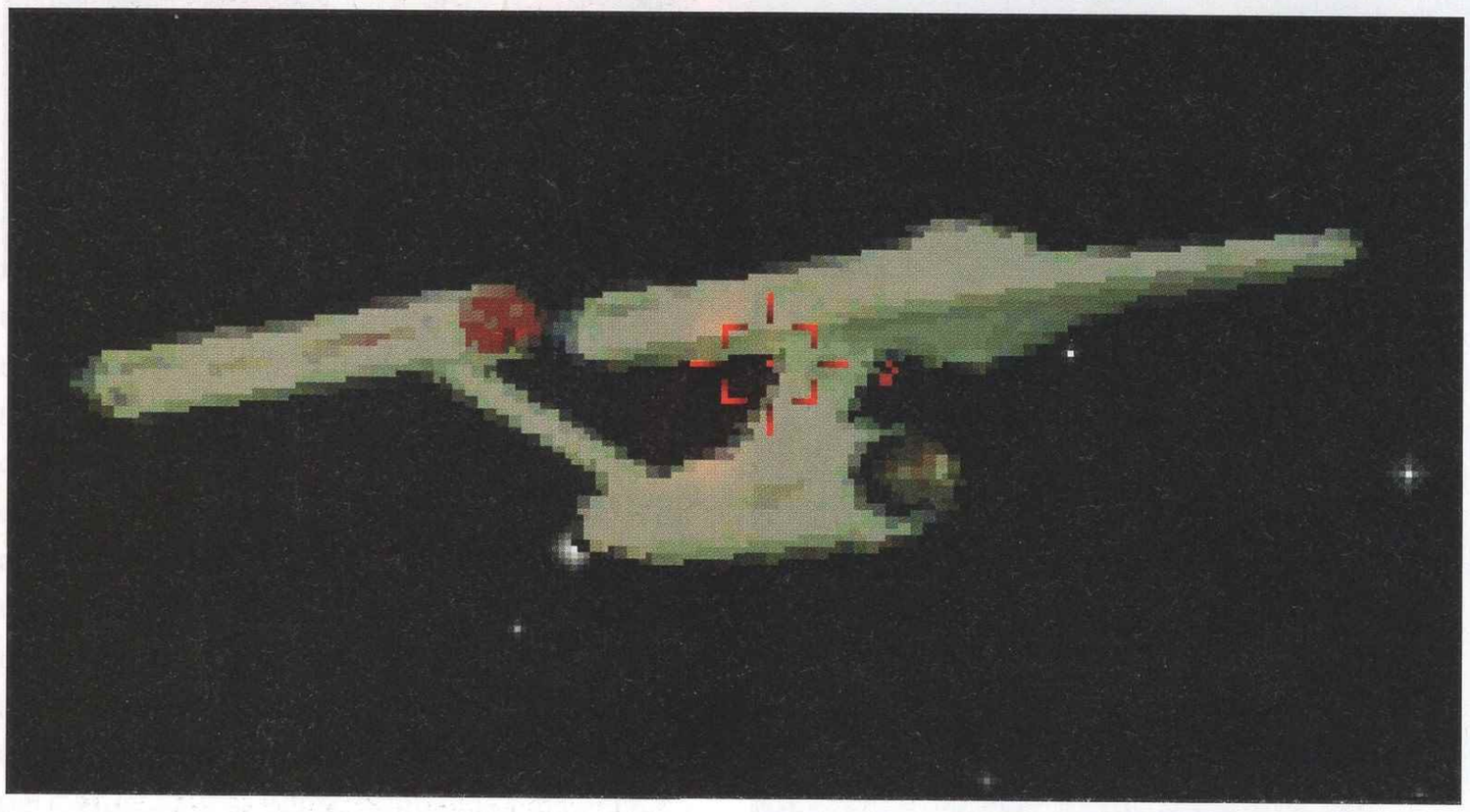
rienze spazio-temporali straordinarie, da contatti con alieni di tutte le forme e di tutte le indoli. Un equipaggio il cui vero segreto va oltre l'indubbia professionalità che ha sempre dimostrato. Perché viaggiare, lavorare, combattere, esplorare con la U.S.S. Enterprise non sarebbe possibile se questi uomini non fossero legati, soprattutto, da veri e profondi vincoli di amicizia.
Dunque, benvenuti a bordo. Tra pochi secondi un salto nell'iperspazio ci porterà lontano, verso l'ultima frontiera conosciuta, verso la leggenda...



A 25 anni dalla nascita della più famosa saga di telefilm fantascientifici che mamma televisione abbia mai partorito, abbiamo voluto rendere onore anche noi a Star Trek. Ci inchiniamo rispettosi di fronte ad un serial che è divenuto, nel tempo, un fenomeno di costume dal quale sono scaturiti film, fumetti e fans club in tutto il mondo, espressioni gergali e neologismi, capi d'abbigliamento, filosofie di vita e videogiochi!
Anch'io appartengo a questo particolare mondo parallelo che è cresciuto fantasticando, prima con il Comandante Striker (il biondissimo di U.F.O. - produzione del mitico Gerry Anderson - ma solo i più vecchiotti di voi se lo ricorderanno) poi con il Comandante Koenig (quello di Spazio 1999, altra mitica saga spaziale del succitato mitico Gerry), infine con il Comandante, adesso promosso Ammiraglio, James Kirk.
Celebrare Star Trek era doveroso.
L'abbiamo fatto nell'unico modo che ci è sembrato veramente spaziale: passare in prima persona alcuni giorni a bordo dell' Enterprise... e non per un viaggio di piacere... anzi, se proprio devo dirvela tutta e se mi passate la poca modestia, il sottoscritto si è assiso in postazione di comando e ha guidato la "mitica" nelle missioni di queste ultime settimane. Una grande responsabilità, lo so, ma ho trovato conforto e fiducia nella costante presenza al mio fianco del più famoso uomo con le orecchie a punta di tutta la storia: il celeberrimo Dottor Spock! (A questo punto i fedelissimi si saranno già inalberati per la mia imprecisione: Spock avrà anche le orecchie a punta ma non è certo un uomo, è un vulcaniano!). Allora, per onor della precisione, facciamo metà e metà, ok? Perché, anche se lui non ama

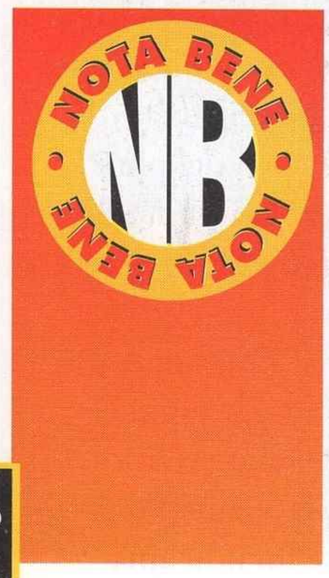
certo raccontare alcunché di sé stesso e persino il computer di bordo è restio a fornire notizie sulle sue origini, posso assicurarvi che il primo ufficiale dell'Enterprise è nato da padre vulcaniano e madre terrestre). Comunque, tutto è successo all'improvviso: ho ricevuto un concitato messaggio dalla Federazione, ma nella fretta di avventurarmi in una nuova missione, ne ho tenuto poco conto.
Il battesimo del fuoco l'ho avuto quando ancora non m'ero seduto sulla poltroncina del ponte di comando. Alcuni colpi hanno scosso l'Enterprise, poi un minaccioso oggetto grigiastro è sfrecciato davanti al finestrone del megaschermo che garantisce sempre un'ottima e ampia veduta di tutto lo spazio di navigazione. Subito ho dato ordine di alzare gli schermi protettivi e di caricare i laser, tenendoli pronti a fare fuoco. Ho raccomandato a quel brontolone dell'ingegnere Scott di riparare immediatamente gli even-





Attiviamo subito gli scudi protettivi e i laser

tuali danni subiti da quel repentino attacco, poi ho cominciato la caccia, non senza difficoltà di inquadramento sul radar, dell'avversario.
Dopo una lunga (e se dico lunga, è lunga!) ma vittoriosa battaglia contro l'astronave nemica - e proprio non capivo perché era in tutto e per tutto simile alla mia Enterprise - ecco che il classico segnale acustico annuncia un secondo messaggio. Sullo schermo appare un gioviale faccione che, almeno a giudicare dalla quantità di medagliette e baffi sparsi sulla giacca, arrischierei essere un generale. Ricevo le congratulazioni della Federazione e scopro l'inghippo: era solo un'esercitazione, lo scontro era simulato dai computer... Se avessi prestato attenzione al videomessaggio precedente mi sarei sicuramente risparmiato tutta la fatica che ho fatto per non farmi disintegrare da quello che altro non era se non un doppione della mia stessa astronave. Probabilmente, prima di affidarmi qualche importante missione, la Federazione voleva capacitarsi delle mie effettive doti. Beh, perlomeno adesso sapranno che di James "Max" Kirk possono fidarsi ciecamente. Infatti mi mandano lontanuccio. Pollux è la meta della prima missione assegnata all'Enterprise. Qualcuno già a questo punto potrebbe scoraggiarsi: è plausibile pensare, infatti, che non tutti sappiano in che angolo



I fan di Mister Spock potranno trarre godimento da altri due titoli dedicati alla fortunata serie: Star Trek II: Jud gement Rites e Star Trek Aga Version. Ricordiamo inoltre l'imminente Star Trek Next Generation, con i nuovi protagonisti e una grafica veramente stellare.

del cosmo stia di casa la galassia di Pollux. Niente paura. Se è vero infatti che il vostro stradario "Tuttocittà" difficilmente potrà esservi d'aiuto, è altrettanto vero che il computer di bordo può, a gentile richiesta, fornire una schermata con una cartina intergalattica sufficientemente precisa. Dopo di ché è consigliabile un veloce consulto con Spock e con il solito computer per avere informazioni su "usanze, costumi e caratteristiche" della località di soggiorno prevista prima di lanciarsi a tutta velocità per un saltino nell'iperspazio. Et voilà: Pollux, arriviamoooo! Ad aspettarci ci saranno già i malvagi klingoniani o forse chi sa, una flotta di feroci pirati astrali che non vede l'ora di misurarsi con una nave della Federazione... Non l'avessi mai detto! Ecco che ancora una volta il segnale acustico annuncia un contatto video... "Avete attraversato e violato la zona neutrale" mi dice un signore talmente accigliato da farmi pensare ad una paresi facciale "adesso vi distruggeremo"... Oh bella, questo è tutto da vedere, penso, e mi verrebbe voglia di rispondergli a tono, magari usando la classica frase ad effetto "lei non sa chi sono io!", ma riusciamo a malapena ad attivare gli scudi protettivi che già arrivano le prime bordate. Morale: un interminabile combattimento contro astronavi che apparivano sul radar 4 secondi sì e 5 minuti no. Sparivano chissà dove, rendendo impossibile non tanto spararagli ma anche solo vederle. Dopo più di due ore, ovvero più di centoventi minuti, ovvero piu di settemiladuecento secondi di estenuanti attese, finalmente faccio secco l'ultimo nemico. L'astronave avversaria esplode con un gran botto, una bella palla di fuoco che si espande a dismisura nel buio dello spazio saluta la mia vittoria. James "Max" Kirk però è un po' deluso. La velocità dell'Enterprise non è certo rispondente alle attese e anche la visuale, fissa e piuttosto statica come impone lo schermo posto sul ponte di comando, alla lunga risulta noiosetta. Questo primo vero combattimento è risultato una delle esperienze più frustranti della mia carriera di pilota stellare e, nonostante la mia sincera passione per l'Enterprise, mi sono ritrovato più di una volta a pensare di lasciare il ponte di comando per andare a mangiarmi un budino. Adesso possiamo comunque entrare nell'orbita del pianeta che la missione ci ha assegnato. Signor Sulu, chiami il Dottor McCoy e gli dica di tenersi pronto. Ci vediamo tra cinque minuti in sala teletrasporto per scendere sul pianeta. L'avventura continua. Sempre. E' una filosofia di vita . E' Star Trek.

Massimo Pantani

Genere: Avventura
Casa: Mac Play
Sviluppatore: Interno

Pro

E' Star Trek!
Interazione (parziale) con i protagonisti.
Schermate in 3D digitalizzate.

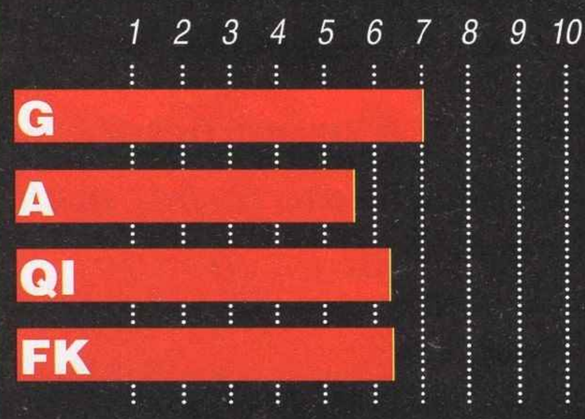
Contro

Carenze di velocità e ritmo.
Staticità e ripetitività grafica.
Colonna sonora inesistente.

MACINTOSH

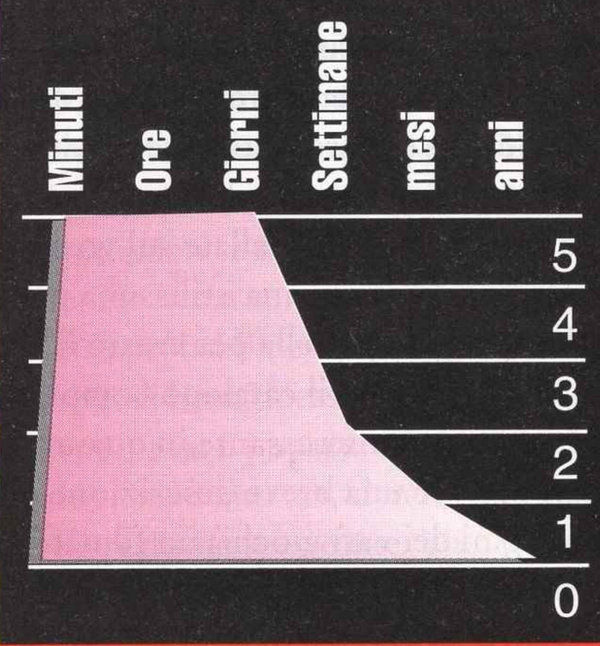
Star Trek gira su tutti i Macintosh "decenti" che abbiano perlomeno 256 colori, 1500K di memoria liberi e la versione 6.0.7 del System. Tutto bene, naturalmente, anche se possedete versioni del System successive (ad esempio il 7). Il gioco già è lento di per sé, quindi raccomandiamo caldamente processori uguali o maggiori al 68030.

K VOTO 748



Un prodotto che cerca illogicamente di combinare simulazione di volo, gioco di ruolo ed azioni di combattimento. Ma non ci riesce.
Forse quegli impulsivi della Mac Play avrebbero fatto meglio a concentrarsi su un solo aspetto di Star Trek (ad esempio quello dell'esplorazione di nuovi mondi), ma questo non toglie, comunque, che il gioco sia più che decente. Voi capirete, umani, che noi dalle orecchie a punta pretendiamo sempre la perfezione. E' logico.
Firmato: Spock

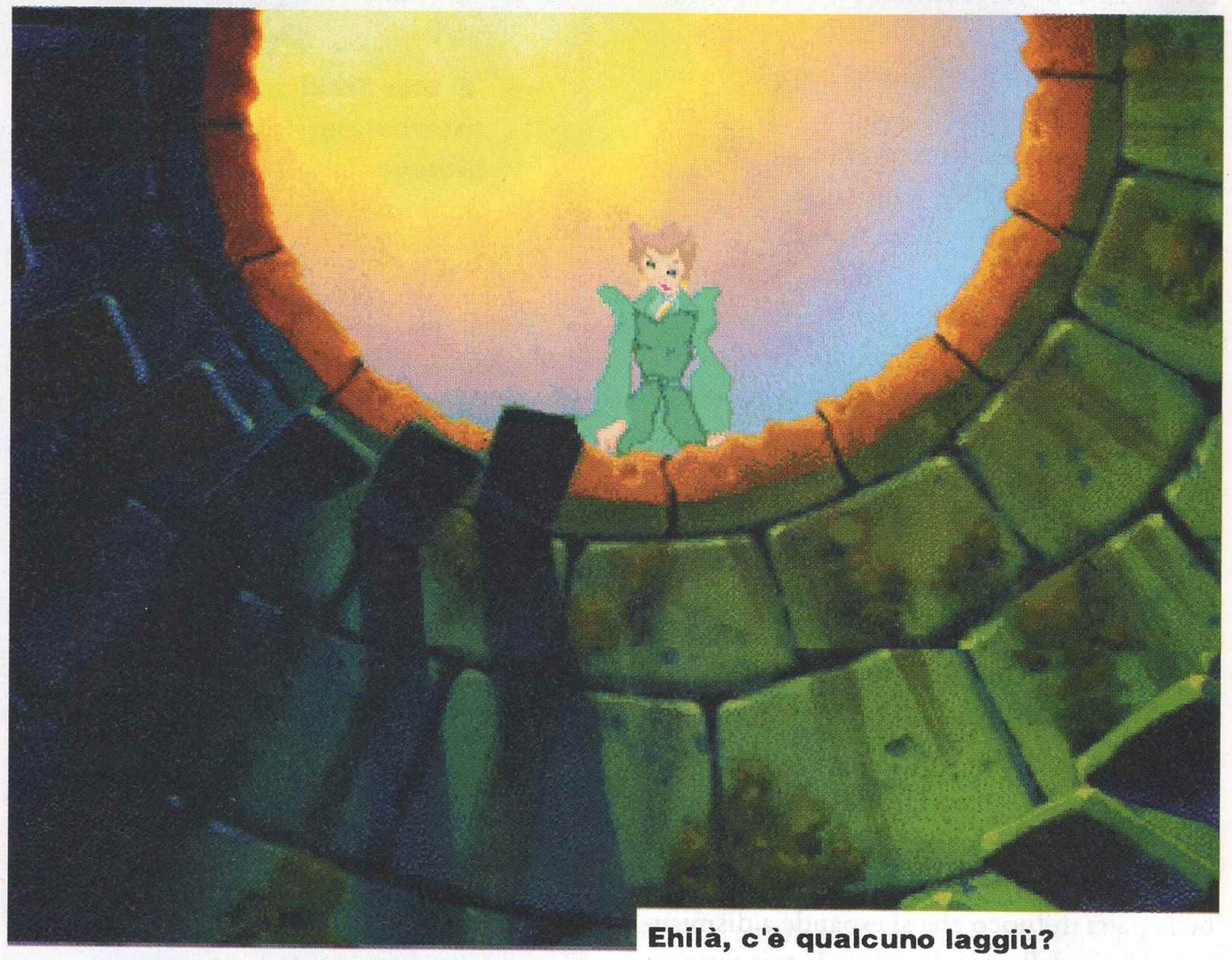
CURVA D'INTERESSE



King's Quest VII
The princeless bride

La principessa Rossella vi condurrà per mano alla scoperta di un mondo intriso di magia disneyana... Anche se questa squisita simpatia non vi autorizza a prendervi certe confidenze... Battute a parte, continua l'attesissima saga di King's Quest con il settimo capitolo

Per gli amanti delle adventure, ecco l' ultima creazione della Sierra: "King Quest VII", un gioco molto atteso... del resto la Sierra non ha mai deluso i suoi giocatori, proponendo adventure di alto livello, quali Leisure Suit Larry, Police Quest, Space Quest e tanti altri ancora. La confezione del gioco è molto accattivante e lascia intendere l'alto livello della grafica, che porta la firma di Roberta Williams, autrice della saga di King Quest; applauditissima... 2 milioni e mezzo di fans. L' installazione è molto semplice, basta inserire il cd, avviare windows e lanciare setup. Durante l'installazione è possibile testare l'hardware; scheda sonora, scheda video, memoria, cd e joystick per provarne le rispettive prestazioni ed è anche possibile generare un disco di boot in modo da evitare fastidiose modifiche all' autoexec e al config del computer. Alla fine vi ritroverete installate sul vostro PC una decina di icone: una utilissima per disinstallare il gioco, quella per creare il disco di boot, gli help, il catalogo completo della Sierra (molto interessante in quanto comprende anche una breve descrizione e delle immagini dei vari giochi) un filmato di un nuovo gioco che la Sierra sta realizzando "Phantasmagoria" (non vedo l'ora di recensirlo: l'aggettivo giusto per descriverlo è "allucinante") e infine l'icona per lanciare King Quest 7. Come prima schermata ci viene presentata la possibilità di vedere l'introduzione o di iniziare il gioco; cliccando sull'intro parte un filmato avi a 1/4 di schermo. Lo stile è rigorosamente Disneyano, ed ecco apparire la principessa Rossella che dall'alto di una collina ci incanta, con la sua stupenda voce (un classico dei lungometraggi della Walt Disney). Voi impersonate Rossella e mentre passeggiate nel bosco in compagnia di vostra madre Valanice notate uno stagno e vi affacciate per specchiarvi. Ecco apparire una buffa e curiosa creatura, un cavalluccio marino con le ali che quasi vi invita a tuffarvi e a seguirlo dentro lo stagno. Vi guardate in giro, e in un attimo di distrazione di vostra madre, ciuff dentro. Si apre ora davanti a voi la porta per un nuovo magico mondo (la cosa assomiglia molto ad "Alice



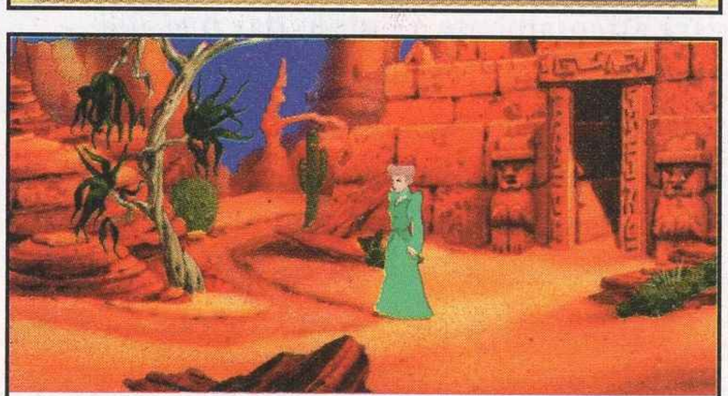
Ehilà, c'è qualcuno laggiù?

King's Quest ha già conquistato nei precedenti sei capitoli ben due milioni e mezzo di fan

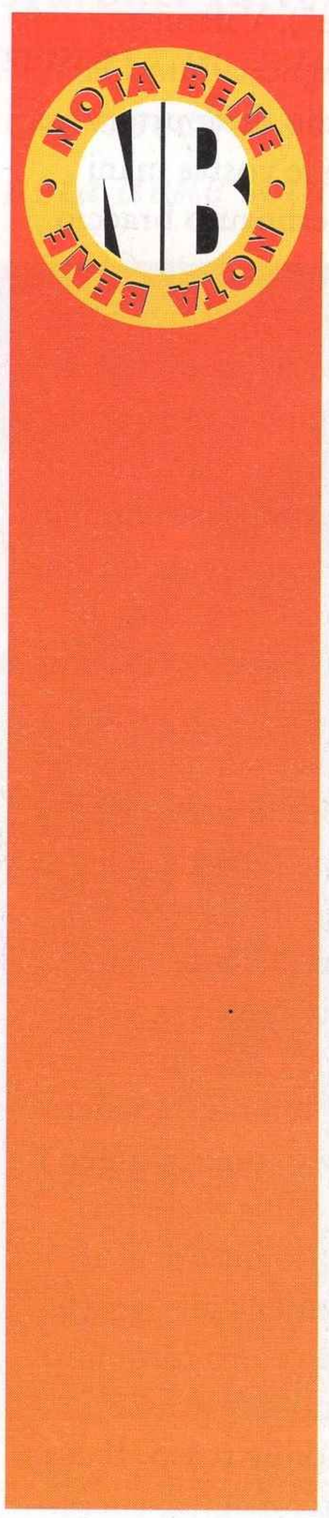
Quando ho lanciato KQ mi è successo come nel film "The Mask": mi è caduta la mandibola

nel paese delle meraviglie"). Valanice, entrata anche lei nello stagno, allunga la mano verso di voi tentando di riportarvi al mondo reale, ma quando le vostre mani stanno per toccarsi, un nerboruto braccio vi afferra trascinandovi chissà dove. Così inizia la vostra avventura. Dopo aver inserito il vostro nome potete selezionare con quale capitolo iniziare il gioco, ce ne sono ben 6 (potenza del cd-rom) ovviamente inizieremo con il primo. Il computer comincia a caricare il gioco e... avete presente il film "The Mask" quando la maschera vede la bella bionda che balla: mi è successa la stessa cosa, mi è caduta la mandibola. Non ho mai visto una grafica così curata nei particolari, le montagne sembrano vere e ricordano il Colorado, basta poi guardare le immagini: parlano da sole! In questo capitolo impersonate la madre della principessa e, al momento, non sapete dove vi trovate. Il paesaggio che vi circonda è desertico con qualche cactus qua e là. Non mi stancherò mai di dirvi che la grafica di questo gioco è una delle migliori che io abbia mai visto. L'interfaccia utente è molto intuitiva, al centro c'è un box che contiene gli oggetti che raccogliete durante il vostro cammino mentre sulla destra ci sono due grosse icone, un occhio, e un monile rosso. Il cursore è a forma di bacchetta magica, cliccando sull'occhio e poi sull'oggetto con cui volete interagire, potete parlare, prendere, guardare e fare tutte le azioni necessarie a completare il gioco. Il monile rosso invece vi dà la situazione generale, ovvero il capitolo e il punto a cui siete arrivati. Per interagire con gli oggetti dell' inventario basta toccarli con la bacchetta magica: il cursore prenderà la forma dell' oggetto toccato e basterà appoggiare il cursore nel punto in

cui si vuole utilizzare l'oggetto. Ma torniamo a Valanice, spostandovi sulla destra troverete un fortino diroccato, non entrate, vi aspetta un enorme scorpione che non esita a troncarvi in due con le sue tenaglie. Andando verso l'alto invece, incontriamo uno gnomo che ci dà preziose informazioni e un coniglio molto irriverente che continua a spernacchiare. Un'altra cosa da guardare attentamente è l'idolo davanti alla pozza d' acqua che nasconde dei segreti nel suo collo e nella sua testa. Devo ammettere che il gioco è molto coinvolgente, questo è principalmente dovuto alla grafica e all' interfaccia utente, ma anche il sonoro ha un ruolo fondamentale e devo dire che gli sviluppatori della Sierra sono stati impeccabili, si vede subito quando si ha a che fare con dei professionisti. L' unica nota di demerito, peraltro non imputabile alla



Valanice, è preoccupata e ne ha tutti i motivi: sua figlia è scomparsa e la Raffai non risponde al telefono



King's Quest VII è decisamente un gran bel gioco e non teme paragoni. La sua interfaccia utente è sicuramente una delle più semplici e la grafica ad alto livello. Retourn to Zork, (uno degli adventure più venduti) come primo impatto è sicuramente più bello, ma volete mettere la differenza tra disegnare scene e personaggi invece di digitalizzare attori veri.

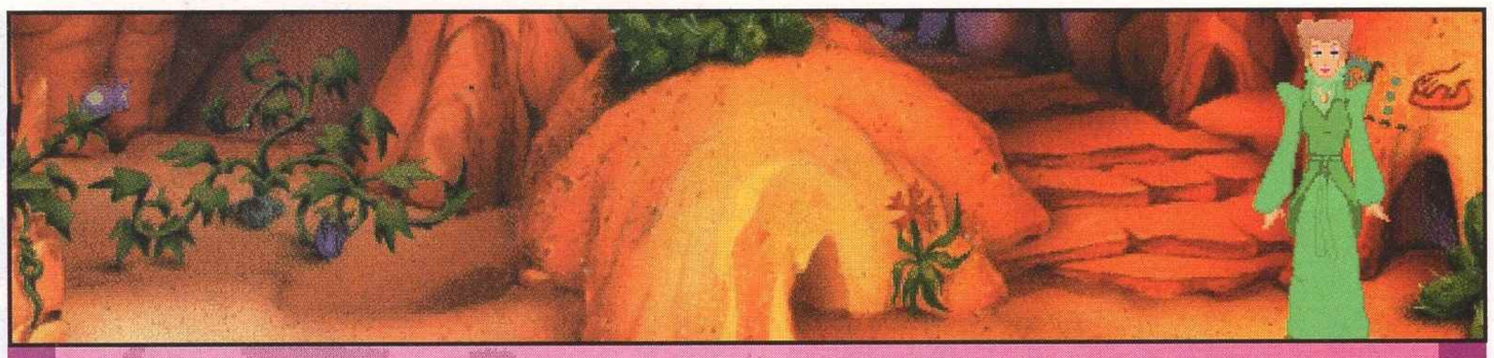
Sierra, è la lentezza con cui carica le varie schermate, considerando che il gioco l'ho provato su un cd double speed, ma questo è il prezzo da pagare per avere grafica, suono e voce digitalizzata ad alto livello. Nel secondo capitolo vestite i panni della principessa, vi ricordate: siete stati afferrati nel vortice da una mano pelosa, quella di un bruttissimo troll, e anche voi siete stata trasformata in un troll. La principessa non è molto contenta del suo nuovo naso a patata pieno di bitorzoli e appena si affaccia allo specchio si mette a urlare. Il troll che vi ha afferrato deve essere un re, visto che porta la corona, la sua compagna è molto grassa, brutta e parecchio fastidiosa. Il luogo in cui vi trovate è piuttosto lugubre per una giovane principessa, i troll vivono infatti all'interno di una caverna. Qui incontrate la vostra vera nemica, la strega Melissa. Uscendo dalla stanza potrete esplorare la caverna, dalla cucina (io non ci mangerei) alla sala idromassaggio (un immersione nel fango bollente). Altre chicche dell'interfaccia Sierra sono: la possibilità di abilitare lo scrolling del video, in modo da far scrollare le immagine da destra a sinistra o viceversa invece di caricare le schermate a blocchi; di poter ruotare di 360° gli oggetti dell'inventario, e inoltre, tramite il tastino "avanti

veloce", si possono accelerare le animazioni, occhio però, si potrebbero saltare delle parti importanti per la risoluzione del gioco. Nel terzo capitolo tornate nei panni di Valanice. Siete finiti in una caverna e per uscire dovete affrontare un grosso lucertolone che vi sbarra la strada: per andare

L'interfaccia utente è molto intuitiva e il suono digitallizzato ad alto livello

avanti bisogna dare qualcosa all' animale. Quarto capitolo, siete di nuovo la principessina e questa volta nel suo reale aspetto, ma mentre state uscendo da un pozzo la fune alla quale siete appesi si rompe e uno strano personaggio dalla faccia blu vi guarda dall'alto, lui potrebbe aiutarvi... ma in cambio di cosa? Quinto capitolo, tornate a essere la madre della principessa, questa volta siete in una stanza coloratissima piena di pupazzi animati, usciti da lì vi trovate in una città molto strana con case al contrario, infine nel sesto capitolo tornate a impersonare la principessa. Siete ora in compagnia di due troll apparentemente uguali che se le stanno dando di santa ragione, ma ad un tratto appare la strega Melissa che vi folgora con un lampo: che fare? Fortunatamente il gioco viene automaticamente salvato all'uscita e se si muore o si rimane folgorati non è necessario riiniziare da capo. In conclusione King Quest VII è un bel gioco dalla grafica mozzafiato, con una colonna sonora estremamente coinvolgente e un'interfaccia utente molto semplice, l'unico neo è che viene commercializzato in inglese, francese e tedesco; perché non pensare anche all'italiano, visto che è un gioco distribuito anche da noi?

Riccardo Giletta



Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Roberta Williams

Pro

Colonna sonora azzeccata in ogni situazione.
Grafica eccezionale 256 colori 640 x 480.
Interfaccia utente innovativa

Contro

Richiede di un hardware veloce.
Funziona in ambiente Windows e non sempre questo è un vantaggio.

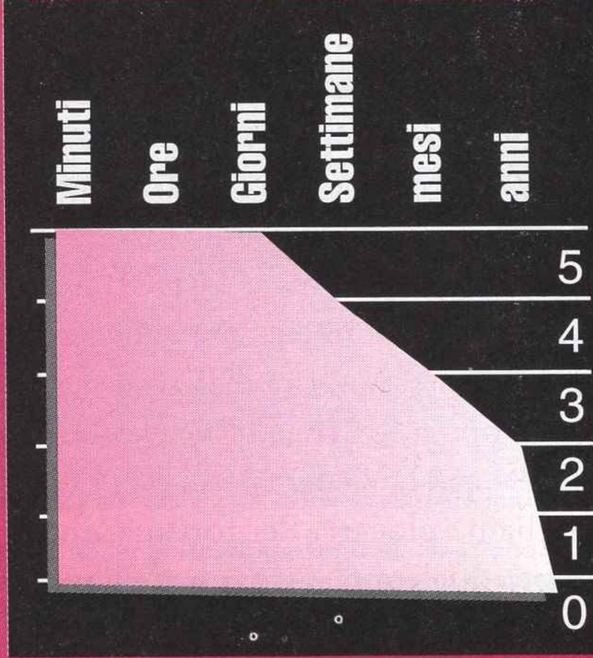
PC - CD ROM

Requisiti hardware: I requisiti minimi hardware sono Windows 3.1 o superiore, un cd-rom, un 386, 4 mb di ram, 5 mb di spazio su disco rigido e una SVGA, ma se volete che il gioco scorra fluido vi conviene utilizzare un 486 con 8 MB di RAM e un cd-rom double speed.

K VOTO 980

In Breve King's Quest VII è un gioco adatto a tutte le età, non è violento e può essere tranquillamente utilizzato anche dai più piccoli grazie alla sua interfaccia utente semplice. Le animazioni e la grafica ricordano i lungometraggi della Disney, che non è poco e il sonoro ricrea atmosfere magiche e suggestive. La complessità della vicenda, inoltre, è tale da mantenere alta nel tempo la curva d'interesse. Perciò, se siete amanti delle avventure, avete molta fantasia e astuzia, acquistate subito King's Quest VII, è il gioco che fa per voi.

CURVA D'INTERESSE

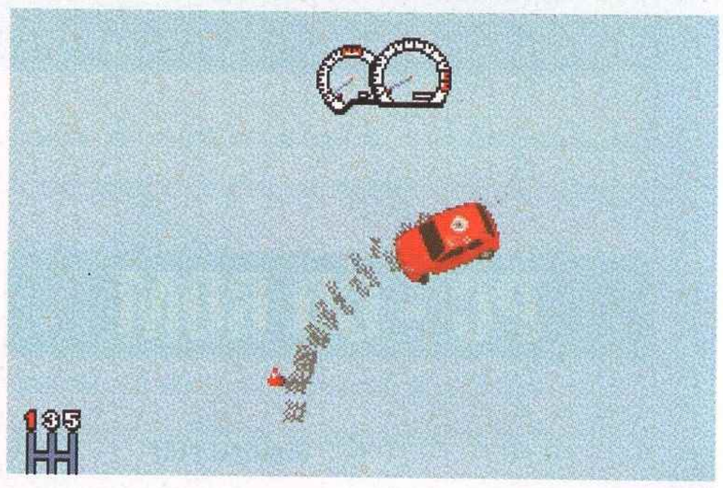


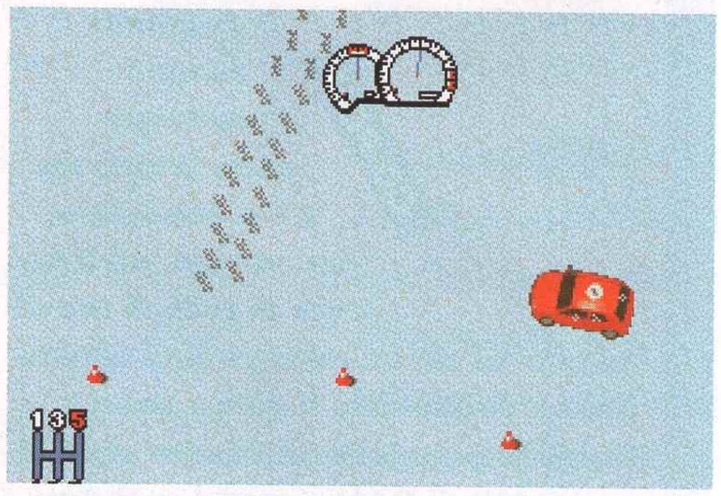
POWER DRIVE

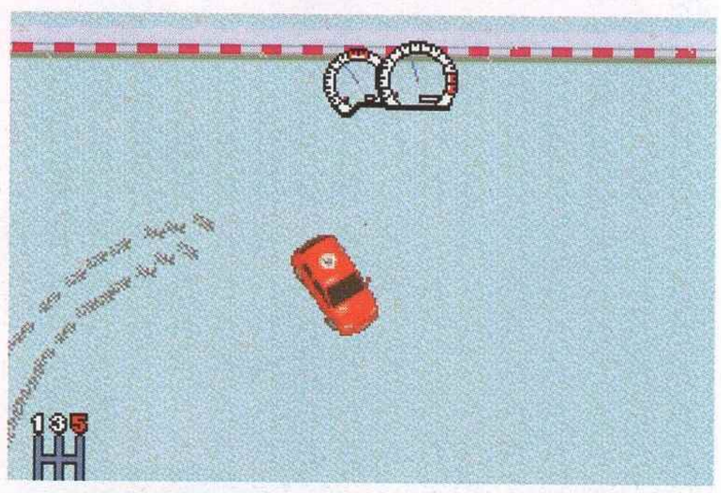
Inserite la prima, date una violenta accelerata, e via... sentirete i pneumatici della macchina stridere sull'asfalto e le lamiere lamentarsi per le asperità del percorso. Tutto questo e anche qualcosa di più con Power Drive, il nuovo simulatore di guida della Rage Software.

Chi di voi non ha mai sognato di pilotare uno di quei potentissimi "mostri", quali sono le odierne macchine da rally, con centinaia di cavalli da scatenare sul terreno. Power Drive è anche questo e vi permette di provare le emozioni dei veri piloti di rally. Il CD-ROM si installa in un attimo e lo spazio sul disco rigido occupato è veramente minimo. Con mio grande piacere ho potuto constatare che Power Drive supporta la Gravis Ultrasound che, come ben sapete, è una scheda sonora dalle prestazioni elevate. Dopo aver lanciato Power Drive, la prima cosa che ci viene chiesta è in quale lingua vogliamo giocare. Per fortuna, che ogni tanto qualcuno si ricorda dell' italiano: grazie Rage Software!

La grafica di presentazione non è molto bella ed è piuttosto deludente. Il menu



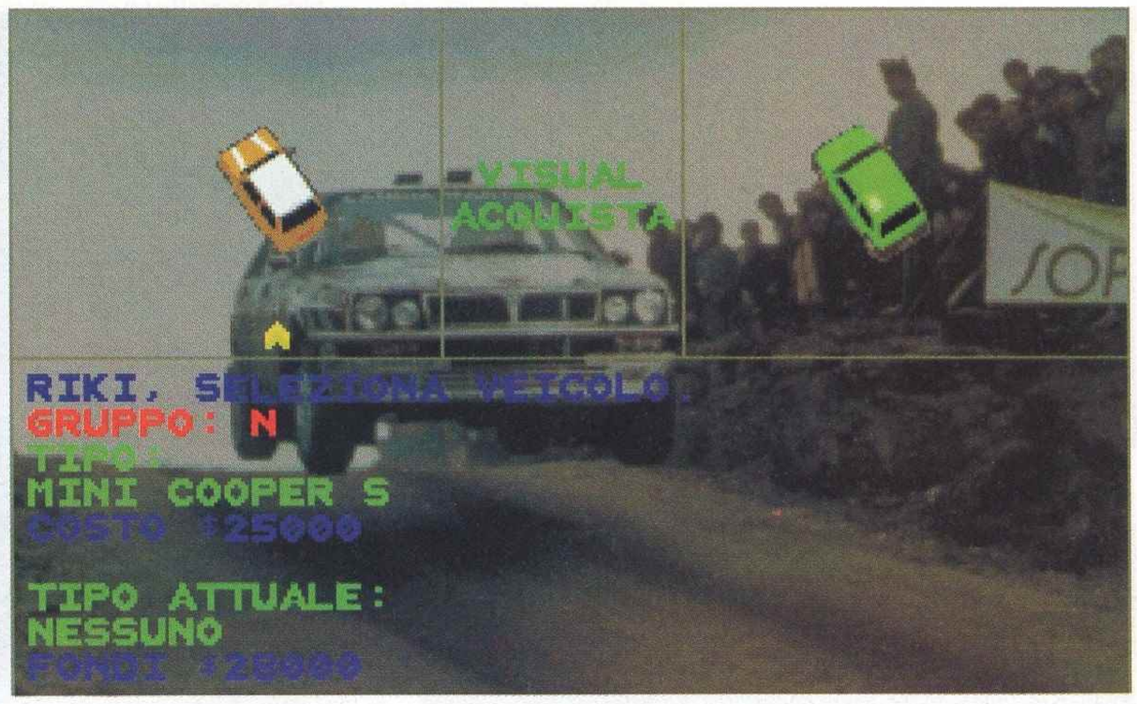




Meglio iniziare la gara con una modesta 500, macchine di cilindrata superiore sono difficili da controllare.

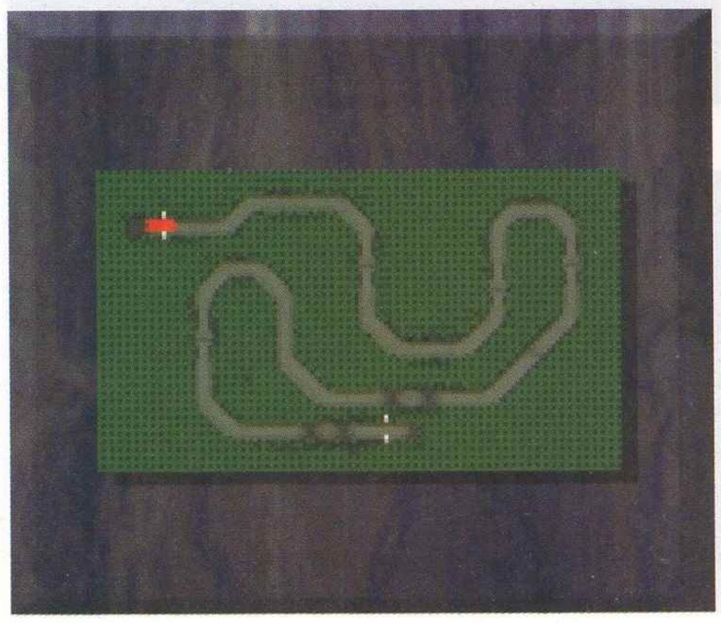
Con Power Drive potrete realizzare un sogno: pilotare un mostro da rally con centinaia di cavalli

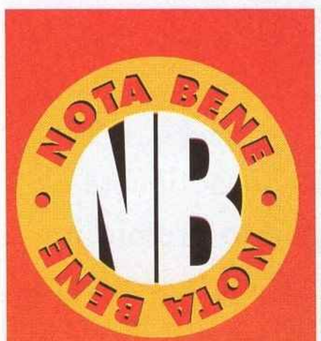
principale ci permette di iniziare il gioco o di fare pratica, oltre a controllare le varie opzioni. Come tutti i piloti provetti cominciamo subito a fare un po' di pratica; possiamo scegliere le condizioni metereologiche: di giorno, di notte, con pioggia (perciò con fondo stradale scivoloso) e neve (con fondo stradale estremamente scivoloso). E ora passiamo all'auto, spaziando dalla mitica Fiat Cinquecento Turbo del gruppo N fino alla Toyota Celica del gruppo 1. Indovinate un po' cosa ho scelto? Risposta esatta, ho scelto subito la Celica e mi sono messo alla guida; la visione dall' alto che ci propone Power Drive è buona e permette di partire subito a giocare; con i due tasti freccia, ci si sposta a destra e a sinistra mentre con il CTRL si accelera, con ALT si frena, e con la barra spaziatrice è possibile innestare la retromarcia. Vi accorgerete che questa opzione si rivelerà utile, visto che capiterà più volte di urtare qualche muro. Appena partito mi sono subito reso conto che la macchina risultava potente e che era



Il realismo è molto buono: si possono fare delle grandi derapate con il retrotreno

piuttosto difficile tenerne il controllo, di conseguenza ho ripiegato subito verso la Cinquecento. La guida è abbastanza reale ma il sonoro e la grafica non sono il massimo. Dopo alcune ore di gioco ho preso padronanza del mezzo e sono riuscito a fare cose incredibili, tipo arrivare in una curva verso destra, sterzare bruscamente verso sinistra mandando in sbandata controllata la macchina, poi sterzare verso destra, e proseguire la curva (svolta a pendolo) - questo vi permette di mantenere il motore su di giri.
Il grado di realismo è dunque buono; si possono addirittura fare i leva, basta schiacciare il tasto del freno prima di entrare in curva, oppure ancora far derapare il retrotreno girando bruscamente e accelerando. Ora siamo pronti a iniziare le gare ufficiali, ma Power Drive non inizia, come potreste pensare, saltando in macchina; veniamo invece forniti di un fondo di 28.000 dollari che ci servirà per acquistare



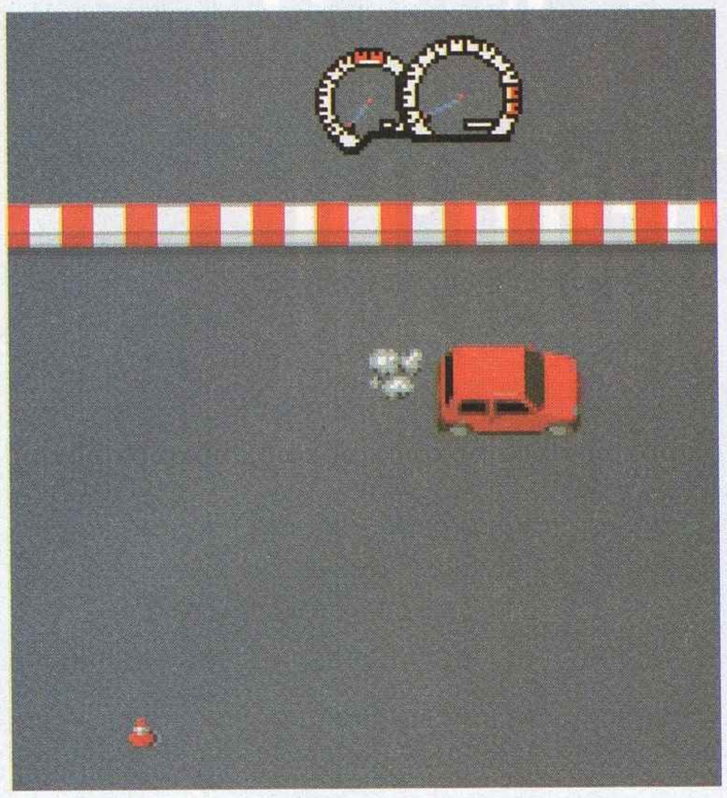


Se siete appassionati di rally, Power Drive è realistico e divertente, non all'altezza di Nascar Racing della Virgin e non offre la possibilità del collegamento via seriale per più giocatori in contemporanea sullo stesso circuito. Altri simulatori di guida a cui rivolgere la propria attenzione sono F1 Grand Prix della Microprose (uno dei più recenti simulatori di Formula 1) e Indy 500 che ha anticipato Nascar Racing.

Le gare sono ben 48 e spaziano in 8 circuiti: roba da veri professionisti della strada

la macchina e per pagare l'iscrizione alle gare.
All'inizio la scelta è scarsa, o Mini Cooper, o Cinquecento. Ho scelto la Mini e l'ho pagata 25.000 dollaruzzi (la Cinquecento costava 26.000), mentre ho scucito per la prima gara 1000 dollari. Come avrete già intuito il gioco finisce quando finiscono i soldi, fino ad ora ne abbiamo spesi, come fare a guadagnarli? Semplice, basta vincere le gare e riscuoterne il lauto premio.
Ogni gara è composta prima da un giro di qualificazione; se si riesce a girare il circuito stando sotto il tempo prestabilito si passa alla gara contro una macchina pilotata dal computer. Durante il percorso possiamo trovare degli oggetti: del denaro, della nitro, che aumenta la velocità temporaneamente, e il tempo, che ferma il cronometro per 5 secondi. Se urtiamo i coni veniamo penalizzati nel tempo, ma se si riesce a battere il record della pista si avranno dei bonus aggiuntivi. Come già vi dicevo le sensazioni che si provano giocando a Power Drive sono abbastanza realistiche, e mettono a dura prova i vostri riflessi e la vostra tecnica, le gare sono tante, ben 48, e spaziano in 8 circuiti con caratteristiche diverse: si va da Monte Carlo, su un tracciato di asfalto e una strada rocciosa di montagna fino alla Svezia, con un clima polare, su strade ghiaiose e ghiacciate.
Alla fine della gara, se riuscite a vincere, potete ritirare il tanto meritato premio in dollari che vi serve per upgradare la vostra auto, potrete passare alla Renault Clio Williams o alla Ford Escort Cosworth.
Un'altra cosa molto interessante è che durante la gara la vostra auto può subire dei danni che al termine potrete riparare. Le riparazioni vengono gestite in percentuale e la macchina viene suddivisa in 5 parti, ad esempio i vostri ammortizzatori

Fondo bagnato, sterrato, deserto, strada ghiacciata, in Power Drive si alternano situazioni climatiche molto diverse, tanto per complicare la guida e rendervi la vita difficile. Al termine di ogni gara, inoltre, avrete a disposizione un premio in denaro per aggiustare la macchina o cambiarla.



Power Drive pur non avendo una grafica irresistibile, garantisce un divertimento elevato

funzionano al 45 %, schiacciando il tasto "ripara" potrete decidere in che percentuale ripararli, in funzione dei dollari che potete spendere (i meccanici costano cari e salati).
Alla fine potete riprendere il gioco e ripartire per un'altra gara. Le auto del gruppo 1 di cui fanno parte Celica e Escort si possono acquistare dal 6° percorso in poi, mentre quelle del secondo gruppo a partire dal terzo percorso. Prima della gara vengono presentati i paesi in cui si trovano i circuiti e le relative condizioni atmosferiche da una videata decisamente brutta.
In definitiva possiamo considerare Power Drive un simulatore di macchine da rally con un buon grado di realismo, dalla grafica non mozzafiato ma che permette di passare ore divertenti alla guida.

Riccardo Giletta

POWER DRIVE

Genere: Simulazione
Casa: Rage Software
Sviluppatore: Interno

Pro

Buon realismo.
Varietà di situazioni e circuiti.
Discreta difficoltà.

Contro

Grafica migliorabile.
Non all'altezza dei migliori simulatori di guida sia come fluidità di gioco, che d'immagine.

PC-CD ROM-AMIGA

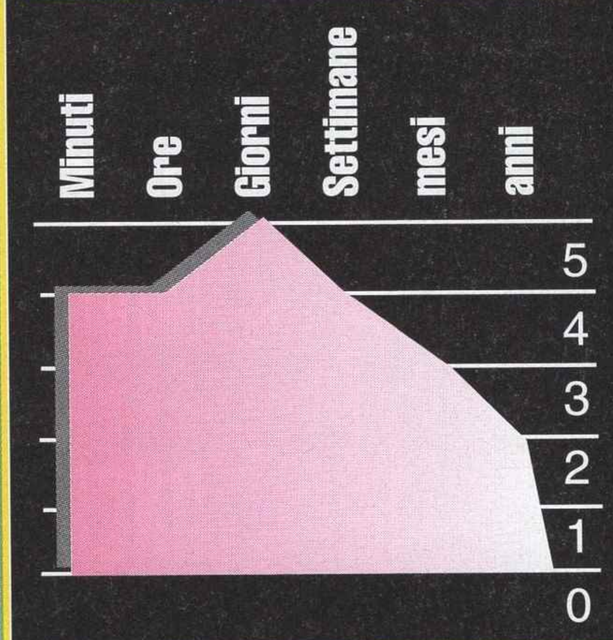
Power Drive non è molto esigente in fatto di hardware, basta un 386 con 4 Mb di Ram, una SVGA e un CD-ROM a singola velocità. Esiste anche una versione su floppy che occupa circa 10 Mb di spazio sul disco.

Power Drive gira su Amiga 500, 600, 1200. Richiede un mega di memoria RAM e il joystick. E' disponibile anche la versione per CD32.

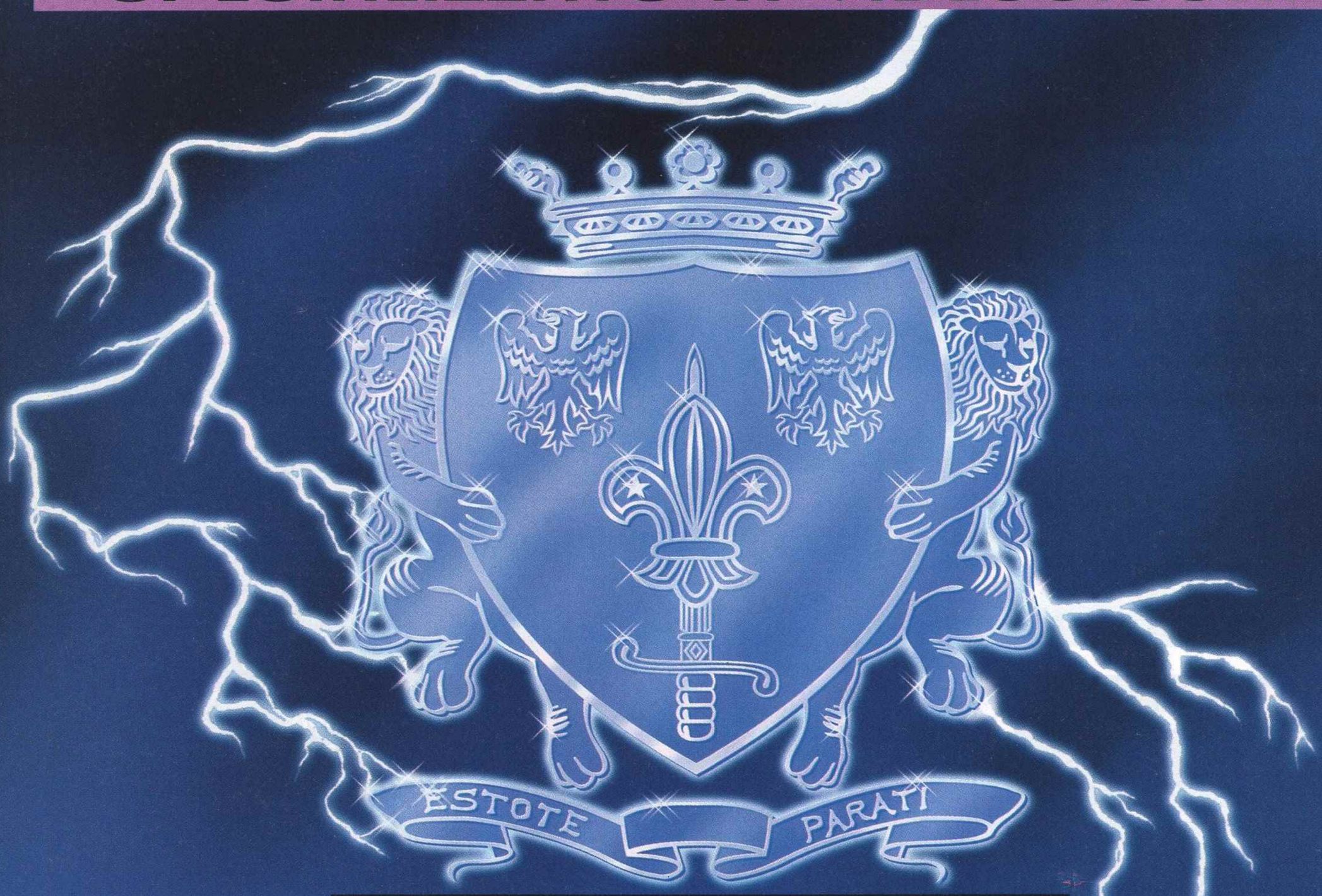
K VOTO 670

In breve Power Drive è un gioco di simulazione che vi permette di pilotare macchine da rally con caratteristiche diverse, su fondi diversi, con un buon grado di realismo e di coinvolgimento da parte del giocatore.
La grafica probabilmente non rappresenta il suo elemento migliore, soprattutto se paragonata a quella ben più riuscita di simulatori come Nascar Racing. Tuttavia la giocabilità è tale da mantenere elevata per molto tempo la curva interesse.

CURVA D'INTERESSE



A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI



QUEEN
COMPUTER
S·H·O·P

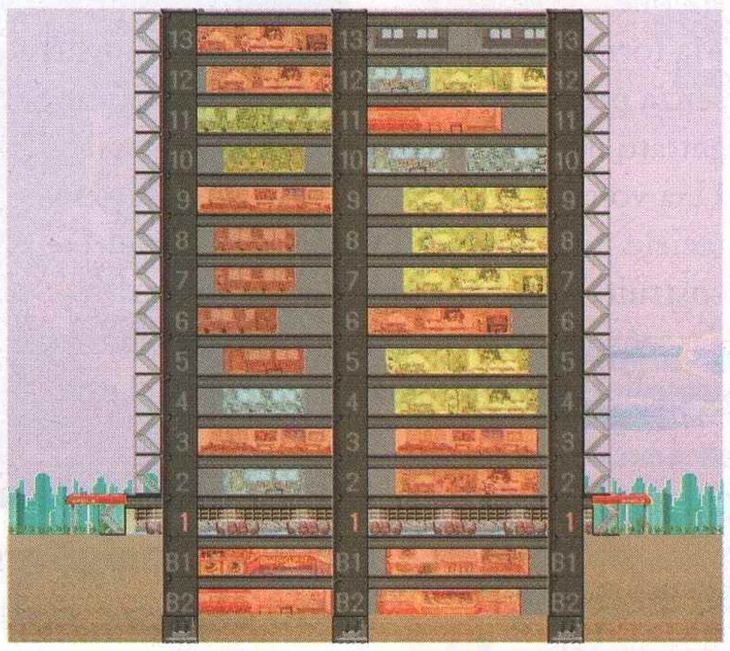
corso DANTE, 2 - TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

SIM TOWER

Se avete stragiocato a Sim City e non soffrite di vertigini, Sim Tower è la sfida che fa al caso vostro, anche se gestire un enorme grattacielo può rivelarsi molto difficile!

All'inizio lo choc è stato grande!
Ricordando le notti felicemente trascorse sul primo Sim City in bianco e nero, passare su questo nuovo prodotto della Maxis mi ha procurato non pochi malesseri.
Per un momento mi sono perfettamente immedesimato in tutti quei puristi che il caffè non lo bevono mai macchiato, il tè lo gustano solo con il limone e considerano vera pizza solo la margherita.
Ho pensato che Sim City potesse al massimo essere rimpiazzato da Sim City 2000 come dire: un restyling di un classico che deve rimanere tale. Perciò sono partito molto prevenuto, già al momento dell'apertura della confezione mi chiedevo se sarei mai riuscito ad abituarmi ad una prospettiva di gioco completamente diversa.
Un Sim City che si sviluppa in verticale? Bah, le perplessità erano davvero molte. Poi constatato lo scarno contenuto della confezione: solo due dischetti, mi è venuto immediato pensare ad un clamoroso flop. Ma i dubbi si sono dissipati quando, dopo averlo installato, ho cercato di avviare il gioco.
Un messaggio a video con tono freddo e distaccato mi avvisava che per aprire Sim Tower occorrevano altri 2777 mega di RAM, ovvero almeno 6 mega di memoria RAM complessiva. Sei mega di RAM? Ma se Theme Park ne richiede solo quattro!!! E stiamo parlando di una delle simulazioni più complesse apparse sul mercato dei videogiochi!?
A questo punto la curiosità è diventata irrefrenabile, una simulazione che richiede 6 Mb di memoria RAM, pur compressa in due soli dischetti, deve riservare qualche sorpresa! E in effetti le sorprese non mancano!
La sfida è di quelle che fanno tremare i polsi: costruire il più grande grattacielo di tutti i tempi. Non ci sono limiti alla vostra capacità edificatoria, o meglio i limiti sono due: uno finanziario, nel senso che partite con un budget prestabilito e dovete cercare di fare quadrare il vostro bilancio globale e uno fisico, nel senso che il grattacielo può raggiungere al massimo i 100 piani di altezza e svilupparsi per un massimo di 9 nel sottosuolo.
L'inizio è semplice, dovete scegliere un'area dove edificare, e qui collocare le fondamenta del vostro grattacielo.
Per far ciò avete a disposizione una finestra con i comandi e le possibili opzioni, per la verità all'inizo non sono molte. Una volta collocata la piattaforma iniziale cliccando sulla finestrella con l'icona Lb e trascinandola sul terreno dove avete deciso di edificare, dovete iniziare la costruzione del primo piano.



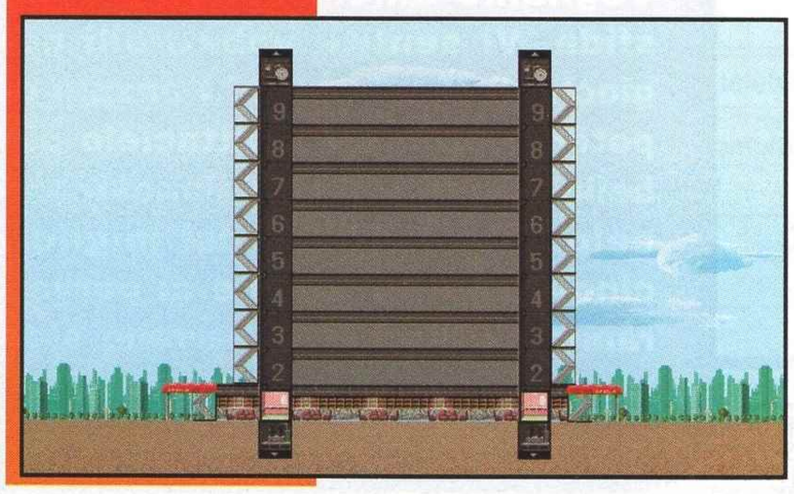
COSTRUISCI LA TUA SIM TOWER

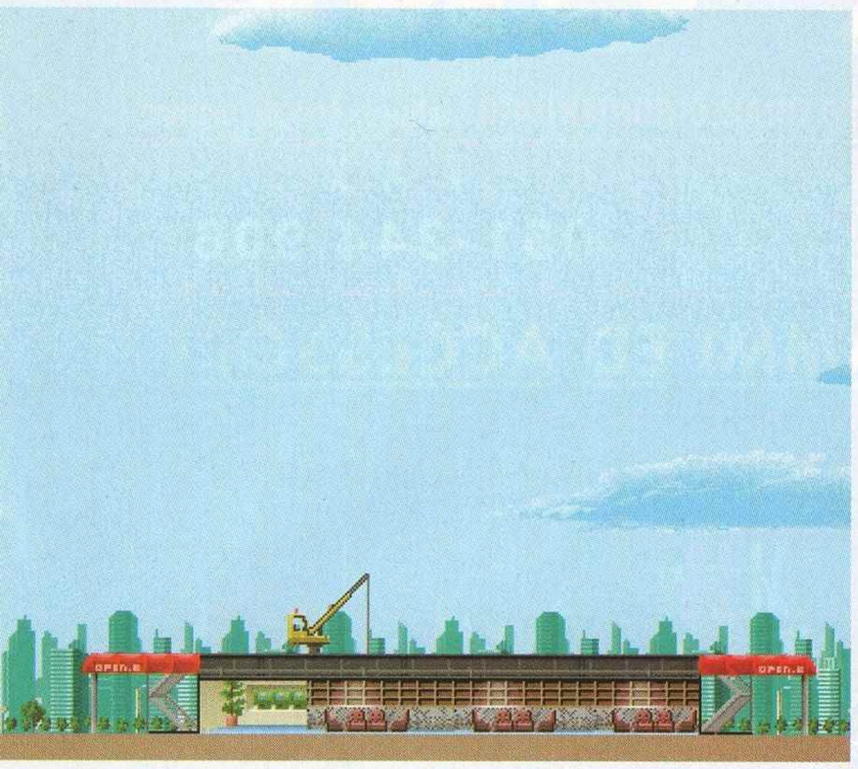
Vogliamo lanciarvi l'ennesima sfida. Vi sentite imbattibili nei giochi di simulazione? Pensate di poter costruire il grattacielo più bello di tutti i tempi? Dimostratecelo! I realizzatori dei migliori cinque grattacieli che ci perverranno su dischetto, verrano simpaticamente premiati con una confezione del leggendario Sim City gentilmente offerta dalla Videocom di Voghera. Quindi coraggio, mano alla cazzuola, pardon alla tavolozza degli strumenti e costruite, costruite costruite...

Spese di manutenzione, problemi di budget, richieste degli inquilini: è più facile buttarsi da un grattacielo che gestirlo!

Potete scegliere tra uffici, appartamenti, e luoghi di ristoro: ristoranti, bar, gelaterie ecc.
Il consiglio è di iniziare con gli uffici, sistemandoli nei piani bassi e di destinare quelli più alti agli appartamenti: in termini strettamente economici, la vendita degli appartamenti determina un immediato afflusso di denaro, mentre l'affitto degli uffici (che può comunque essere aumentato) non ha un grande impatto in termini di bilancio, ma porta numerose persone che affolleranno i vostri punti di ristoro aumentando gli introiti. Il consiglio principale è quello di allinenare diverse icone Lb, in modo da ottenere una base molto ampia su cui costruire il grattacielo. Il secondo consiglio è di sfruttare al massimo gli spazi che si determinano collocando gli ascensori.
Dovrete cercare di calcolare lo spazio tra un ascensore e l'altro in modo che vi si incastrino alla perfezione un ufficio e un appartamento, oppure due uffici. All'inizio verrete sicuramente presi dalla voglia di spingervi in alto verso il blu sempre più blu, ignorando ogni tipo di accorgimento, ma quando avrete raggiunto una certa altezza e i conti, ahimé, cominceranno a non tornare, vi pentirete di non aver sfruttato al meglio anche un solo centimetro di spazio a disposizione.
Ma torniamo agli ascensori che sono apparsi senza preavviso nella recensione e avranno gettato nello sgomento gran parte di voi!
Una volta collocate le fondamenta del grattacielo per collegare i vari piani che andrete a costruire avete due opportunità: le scale e l'ascensore. Sistemare l'ascensore è molto semplice, basta installarlo alla base del grattacielo e trascinando le due frecce che compariranno all'estremità svilupparlo in altezza o in profondità.
Man, mano che il vostro bilancio migliorerà potrete investire in nuove installazioni: cinema, parcheggi, metropolitane ecc. ecc.
Naturalmente vi dovrete scontrare con problemi gestionali di soluzione spesso difficile: se costruite un cinema all'ultimo piano dovrete accertarvi che vi siano ascensori suf-

Le simulazioni sul genere Sim Tower si sprecano: oltre a consigliare i classici Sim City e Sim City 2000 sempre della Maxis, vi consigliamo di non perdere d'occhio Theme Park, della Bullfrog uno dei giochi meglio riusciti di questi tempi. Lasciando perdere l'approccio puramente costruttivo, gli amanti delle simulazioni non devono assolutamente lasciarsi sfuggire Colonization e Civilization, due must assoluti!





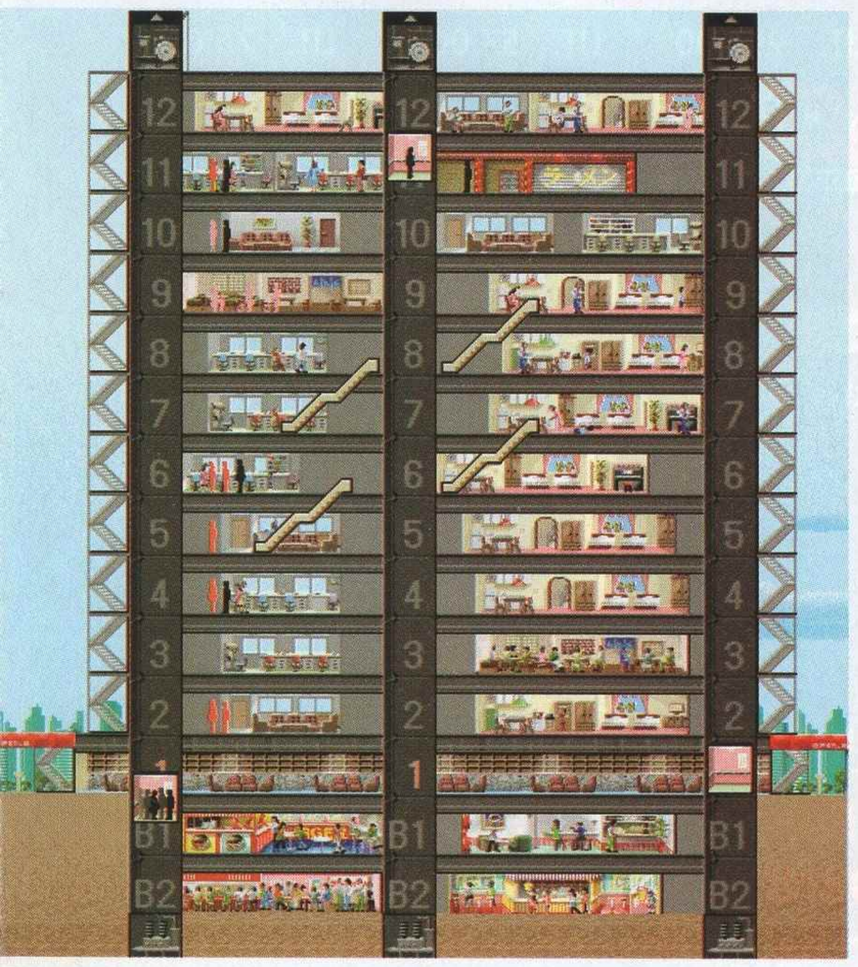
ficienti e sufficientemente capienti da trasportare tutti gli spettatori. Poi dovete accertarvi che ci sia sempre un posto di ristoro adiacente ad un nucleo di appartamenti o uffici, in modo da non affamare gli inquilini e gli impiegati. Dovrete fare fronte a spese di manutenzioni terrificanti e così via.

Nel complesso, superato lo scetticismo iniziale, e cancellato il ricordo del glorioso Sim City il gioco diventa davvero coinvolgente nella migliore tradizione delle simulazioni della Maxis.

Naturalmente, come in tutti questi tipi di gioco, la grafica non rappresenta un elemento dominante, ma è tutto ampiamente compensato dalla grande giocabilità.

E poi quando avrete sistemato la cattedrale sulla sommita del vostro grattacielo (è l'unico posto in cui si può collocare) proverete una sensazione non dissimile a quella provata da Mike Bongiorno qualche anno fa quando gridava allegramente: "Sempre più in alto...".

Silver Surfer



Genere: Simulazione
Casa: Maxis
Sviluppatore: Interno

Pro

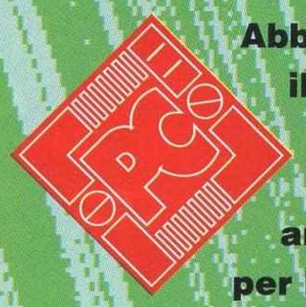
Difficile e coinvolgente. Possibiltà di disporre di un gran numero di variabili nella costruzione del grattacielo.

Contro

Grafica non eccezionale. Qualche piccolo rimpianto per il classico Sim City ma è una sensazione che si dissipa in fretta.

MACINTOSH-PC

Sim Tower per girare correttamente ha bisogno di 6 Mega di RAM e di 4 Mb di spazio sul disco rigido. Inoltre, è rischiesto il System 7, o un sistema superiore, e grafica a 256 colori.

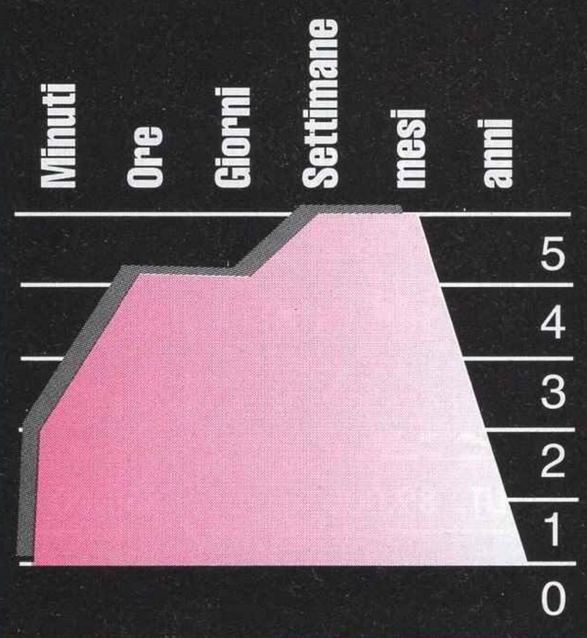


Abbiamo provato il gioco su Macintosh, ma sta per uscire anche la versione per PC.

K VOTO 824

Sim Tower è un ottimo gioco di simulazione che consigliamo caldamente a tutti i patiti del genere e soprattutto a coloro che hanno passato notti e notti insonni nella costruzione della loro Sim City. A dire il vero Sim Tower, rispetto al capostipite della Maxis, si presenta più complesso e con molte variabili che ne allungano la curva d'interesse. Forse come emozioni non raggiunge Theme Park, ma se consideriamo che quest'ultimo è il miglior titolo del genere uscito in questo momento, e uno dei più belli di sempre, il paragone non è del tutto azzardato.

CURVA D'INTERESSE



COMPUTER ONE®

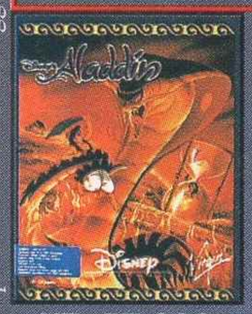
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

P C

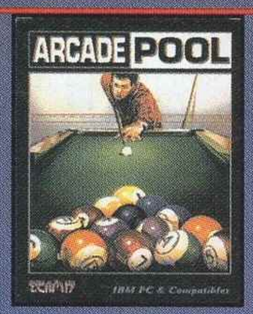
FAX 051-344.906

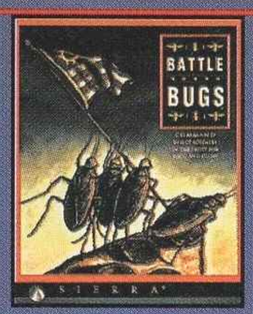
RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO PROGRAMMI ED ACCESSORI

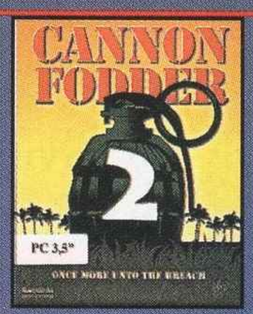

LIT. 57.000

LIT. 77.000

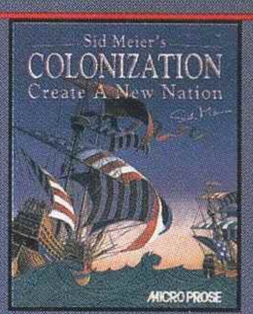
LIT. 49.000


LIT. 28.000


LIT. 75.000

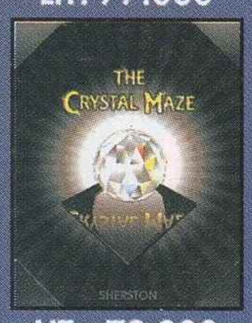

LIT. 69.000

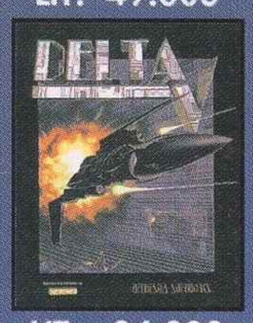
LIT. 55.000

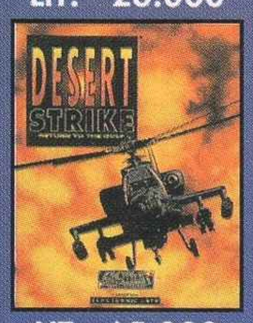

LIT. 82.000

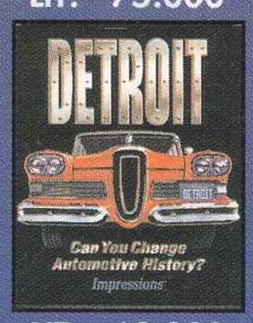
LIT. 69.000

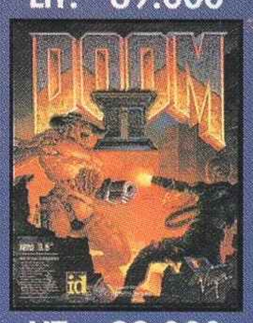
LIT. 39.000


LIT. 72.000


LIT. 84.000

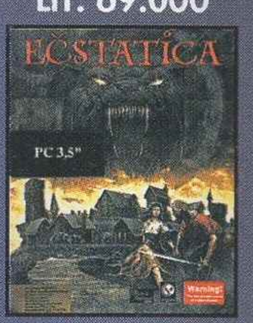

LIT. 65.000


LIT. 69.000

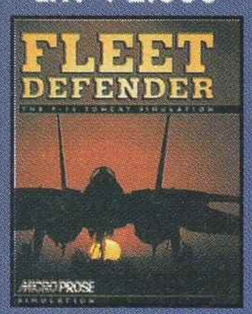

LIT. 99.000

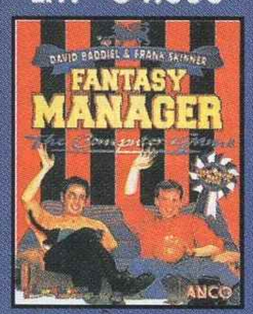
LIT. 82.000

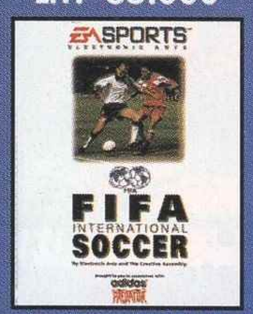
LIT. 78.000

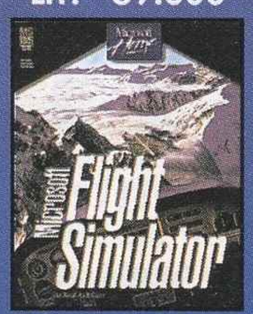

LIT. 75.000

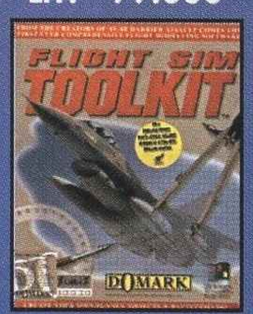
LIT. 32.000


LIT. 85.000

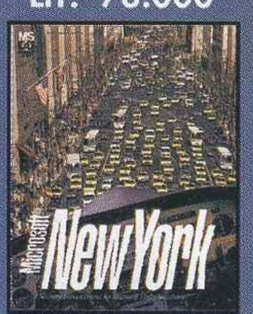

LIT. 58.000

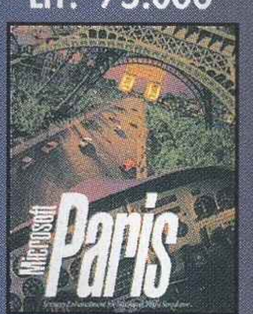

LIT. 68.000

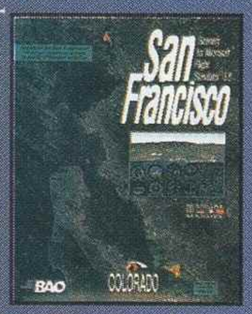

LIT. 95.000

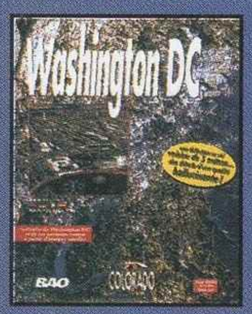

LIT. 98.000

LIT. 54.000


LIT. 53.000

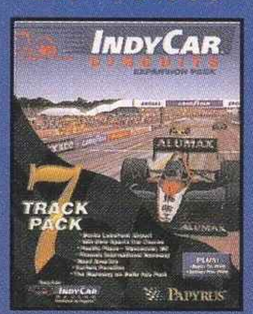

LIT. 52.000


LIT. 74.000

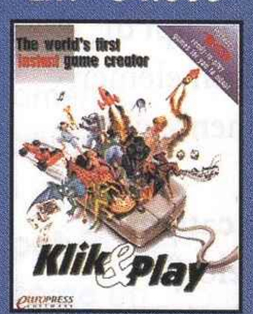

LIT. 78.000

LIT. 69.000

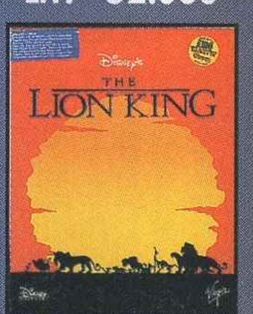
LIT. 79.000


LIT. 29.900

LIT. 52.000

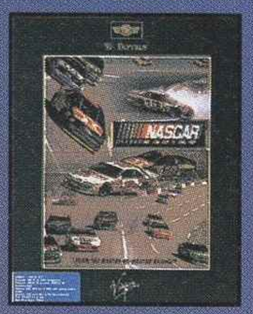

LIT. 74.000

LIT. 66.000

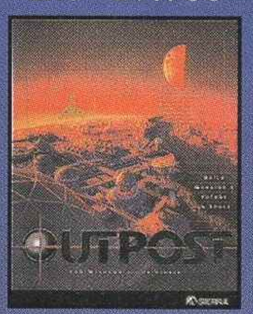

LIT. 59.000

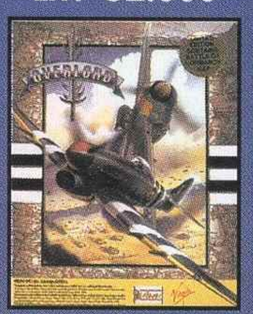
LIT. 55.000

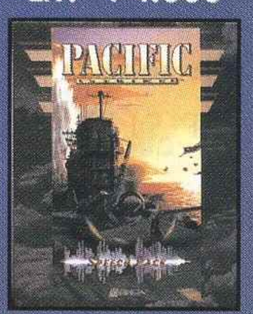
LIT. 89.000

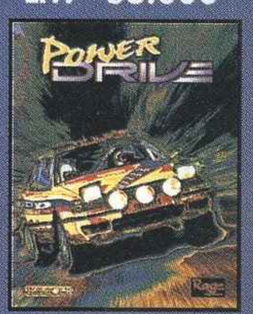

LIT. 73.000

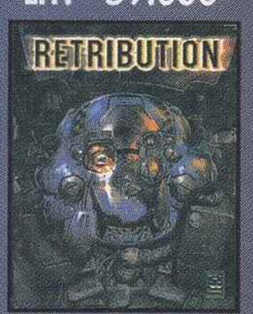
LIT. 22.000

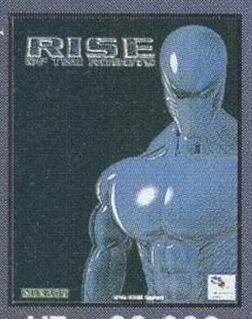

LIT. 49.000


LIT. 82.000

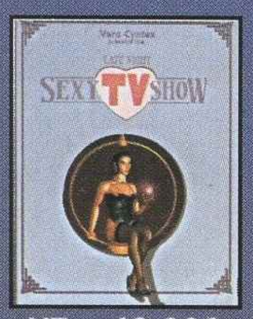

LIT. 99.000

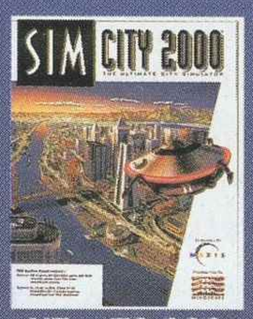

LIT. 57.000

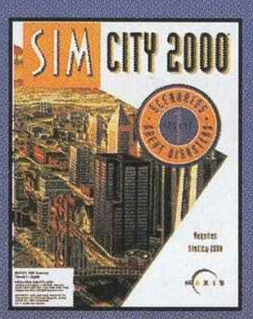

LIT. 75.000

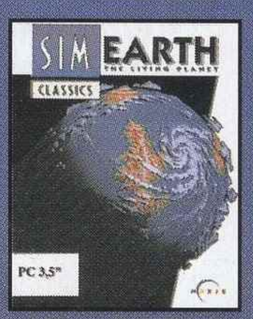

LIT. 83.000

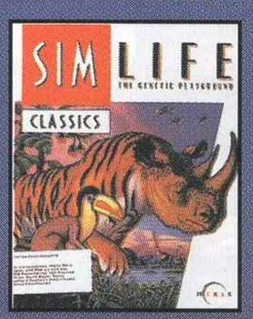
LIT. 58.000

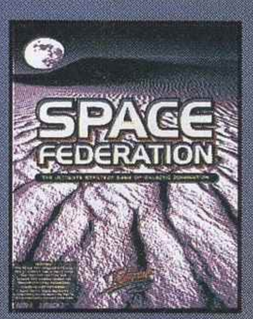

LIT. 49.000

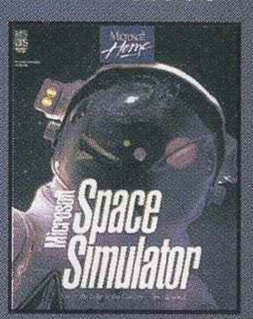

LIT. 79.000


LIT. 34.000

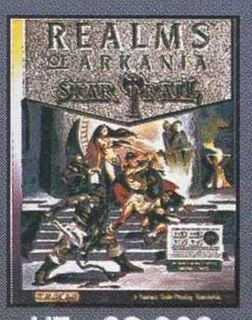

LIT. 34.000


LIT. 34.000


LIT. 62.000

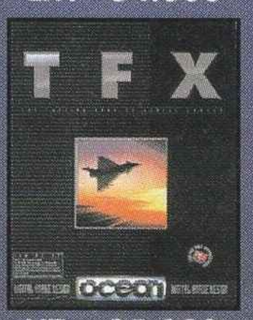

LIT. 89.000

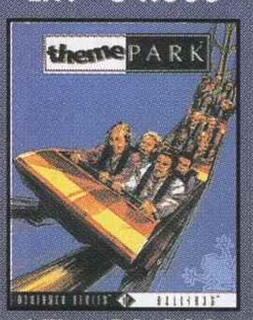
LIT. 73.000


LIT. 89.000

LIT. 85.000

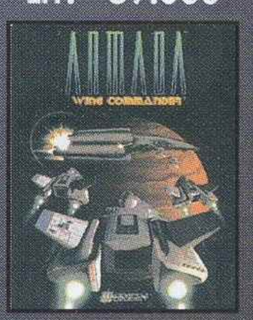
LIT. 39.900


LIT. 85.000


LIT. 89.000

LIT. 86.000

LIT. 79.000


LIT. 86.000

E DA OGGI UN SUPER SERVIZIO PER I NOSTRI CLIENTI: POSSIEDI UN FAX?? COMUNICACI IMMEDIATAMENTE IN NUMERO!! RICEVERAI GRATUITAMENTE OGNI 15 GIORNI IL SERVIZIO NOVITA' !!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

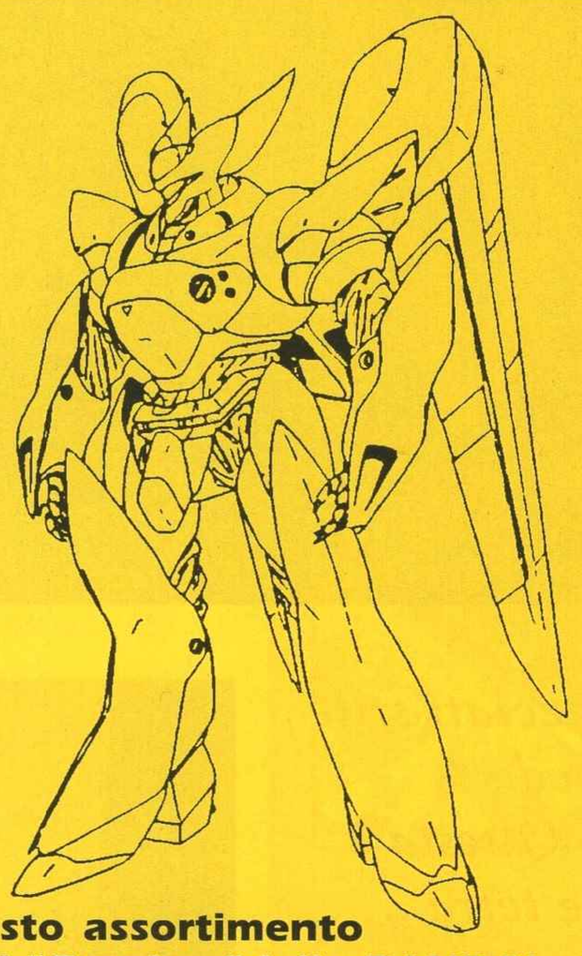
MODELTECH

board games:

AVALON
3W
STRATELIBRI
WEST END GAMES
NOVA
EXCALIBRE GAMES
VICTORY GAMES
FASA
GDW
GAMES WORKSHOP
GMT GAMES
NEXUS
ICE
TSR

resine e vinile:

MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA



Vasto assortimento dei "Gundam"della BANDAI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047- Via Leopardi, 21
tel. 02/962 1317 - fax 02/9670 1339

TecnoShop®

by DATA OFFICE s.a.s.
Via Roma, 5 - 80040 San Sebastiano al Vesuvio NA
Tel 081/5743260 Fax 081/5743340 in pbx.
Orario 9,30/13,30 - 16,30/20,00

Nuova PC Action Replay Ver. 2

Action Replay è una potentissima scheda "freezer" con più di 1 MB su scheda. Usa meno di 2k della memoria del tuo computer e richiede almeno un 386. Ecco alcune caratteristiche:

- o Blocco del programma salvataggio su floppy o harddisk.
- o Cheat finder per avere vite infinite e risolvere ogni gioco.
- o Salva schermate VGA in un file Pcx.
- o Moviola per rallentare i programmi fino a 10 volte.
- o Potente monitor per esaminare la memoria.
- o Comandi Dos operativi durante il freezer.
- o Potente dispositivo antivirale con funzioni di allerta.
- o Controllo degli interrupts per funzioni di Hacker.
- o E ancora tanto altro...

A sole L. 200.000

Personal computer

CPU PC	RAM	HDD	VGA	MONITOR	PREZZO
486 DX33	4MB	270 MB	1MB SVGA	14". 0,28 dp	2.149.000
486 DX2/66Intel	4 MB	270 MB	1 MB SVGA	14" 0,28 dp	2.300.000
Pentium 90	8MB	270 MB	1MB Pci	14" 0,28 dp	4.000.000

Ogni configurazione comprende: case, drive 3,5, 2 seriali, 1 parallela, 1 game, tastiera, mouse, dos, montaggio e test.

OFFERTE:

Drive slim per Amiga	*L. 149.000*
Espansione Omega per Amiga1200 con 4 MB	*L. 599.000*
X Copy Pro hardware compatibile gamma Amiga	*L. 149.000*

CD ROM Doppia velocità	299.000
Sound Blaster 16	220.000
Stampante Citizen Swift 90	419.000
Stampante Citizen ABC 24	379.000
Stampante Citizen Swift 240C	680.000
Stampante HP 560	1.180.000

Tutto IVA compresa

tutti i marchi citati sono registrati dai proprietari

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz Local Bus
HD 210 - 4MB - SVGA L.B -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.949.000 + IVA

PENTIUM 60 MHZ PCI
HD 420 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.3.090.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

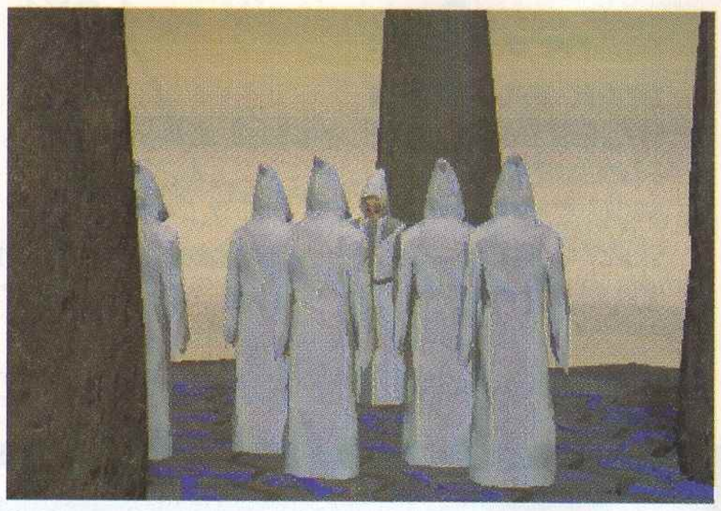
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

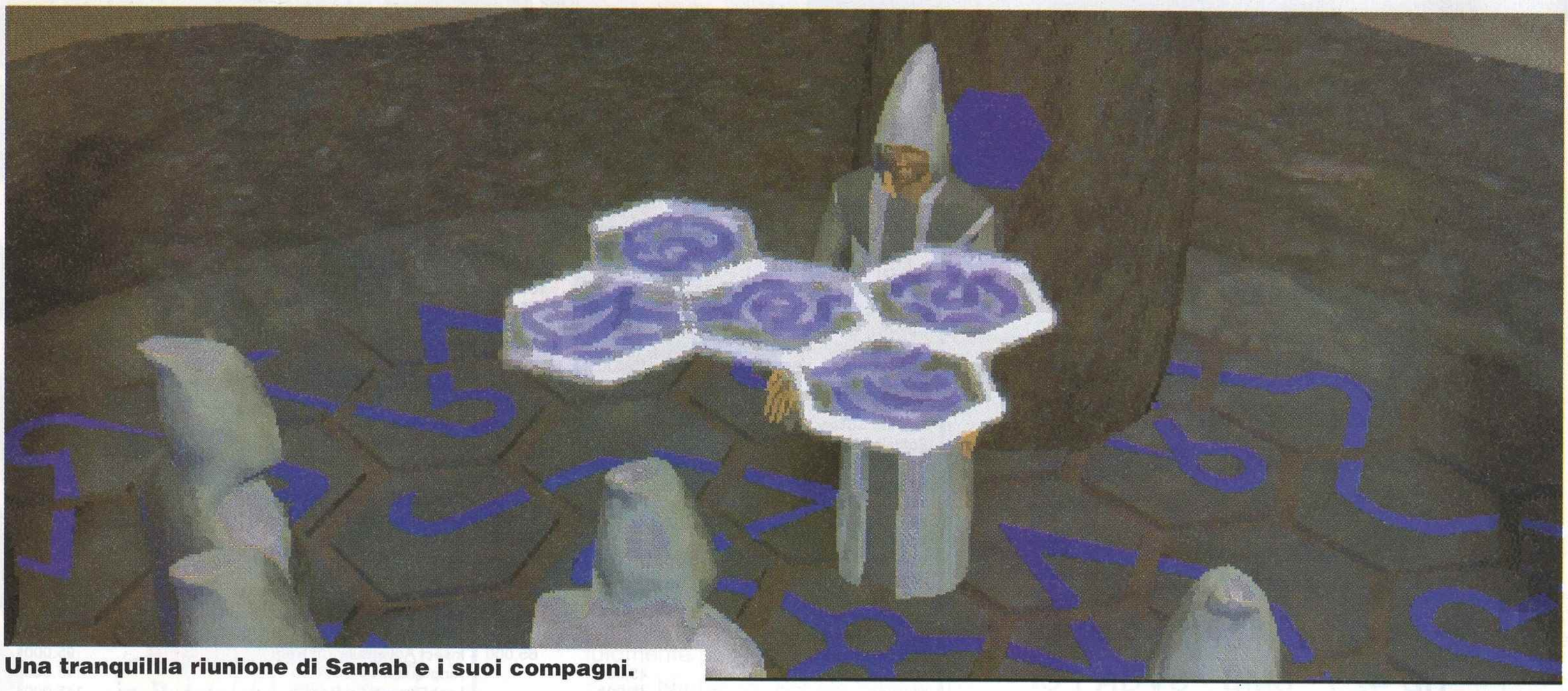
TITOLO	AMI	IBM
Aladdin A1200	75.000	85.000
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Club Football	65.000	55.000
Colonization		95.000
Crystal Dragon	65.000	
Dawn Patrol	95.000	105.000
Desert Strike		75.000
Detriot	75.000	95.000
Doom II		95.000
Dragon Stone	75.000	
Dreamweb	75.000	105.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Fotball Glory	65.000	
Hexx		85.000
Hokum Ka-50		95.000
Indy Car Track Pack		35.000
Iron Assault		95.000
Iron Cross		95.000
Ishar III	Tel.	
Jungle Strike	65000	
Lemmings World	65.000	85.000
Lode Runner		85.000
Mech Commander		Tel.
Micromachine		65.000
Mr.Blobby	45.000	
Mr.Nutz	45.000	
Nascar Racing		115.000
Out Post		95.000
Overlord	95000	115.000
Powerdrive	75.000	75.000
Project -X		55.000
Rally Championship	65.000	75.000
Re Leone A1200	75.000	85.000
Rise Of The Robot	65.000	75.000
Ruff Tumble	55.000	
Sensible World Soccer	75.000	
Settlers	85.000	85.000
Shaq-Fu	45.000	
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
Super Frog		85.000
System Shock		135.000
The Elder Scrolls:Arena		125.000
Them Park	85.000	95.000
Tower Assault	45.000	
Universe	75.000	85.000
Whizz	65.000	85.000
Wing Of glory		Tel.
Master Of Magic Cd rom		115.000

TITOLO CD ROM	
3-D Body Adv. Cd Rom	95.000
Aces Of The Deep Cd-Rom	115.000
Alone In The Dark III Cd-Rom	135.000
American Pie Cd Rom	45.000
Armored Fist Cd-Rom	105.000
B-Racers Cd Rom	65.000
Big Red Adventure Cd rom	75.000
Creature Shock Cd Rom	125.000
Crime Patrol Cd-Rom	115.000
Cyberia Cd Rom	115.000
Cyberware Lawnmower Man II Cd-Rom	145.000
Cyclemania Cd Rom	95.000
Dark Force Cd Rom	Tel.
DarkSun II Cd-Rom	125.000
Dawn Patrol Cd Rom	105.000
Dinosaur Adv. Cd Rom	95.000
Dracula Cd Rom	65.000
Dragon Lore Cd-Rom	115.000
Earth Seige Cd-Rom	115.000
Ecsatica cd Rom	115.000
Erotic Dreams II Cd Rom	55.000
Eurotica Cd Rom	45.000
Hell Cd Rom	125.000
Inferno Cd Rom	125.000
Insect Adventure Cd Rom	95.000
King quest VII Cd Rom	115.000
Last Dynasti Cd Rom	145.000
Legend Kyrandia III Cd Rom	125.000
Little Big Adventure Cd-Rom	145.000
Mad Dog MCcree II Cd Rom	75.000
Magic Carpet Cd-Rom	145.000
Necropolis Cd-Rom	145.000
Nova Storm Cd Rom	115.000
Photo Cd Cd Rom	55.000
Pinball Dream Deluxe CD-Rom	85.000
Ravenloft Cd Rom	115.000
Sam Max Cd Rom	135.000
Scission Stone Cd Rom	125.000
Sea Wolf Cd Rom	145.000
Star Crusade Cd-Rom	95.000
Transport Tycoon Cd Rom	125.000
Ufo Cd Rom	115.000
Under Killing Moon Cd-Rom	145.000
Us.Navy fighter Cd Rom	145.000
War Craft Cd Rom	95.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom	95.000
Wing Commander III Cd Rom	145.000
Woodruff Cd Rom	95.000
X-Wing Enchancer Cd-Rom	135.000

DEATH GATE

Disegni runici, loschi figuri incapucciati stile Klu Klux Klan che si danno da fare in cerimonie poco rassicuranti, e una pesante atmosfera darkeggiante. Questa è la parte allegra del gioco, mentre venendo alla parte tetra... Naturalmente stiamo facendo un po' di cabaret gratuito... In realtà Death Gate è un ottimo fantasy nato dall'immaginazione degli autori di Dragonlance.

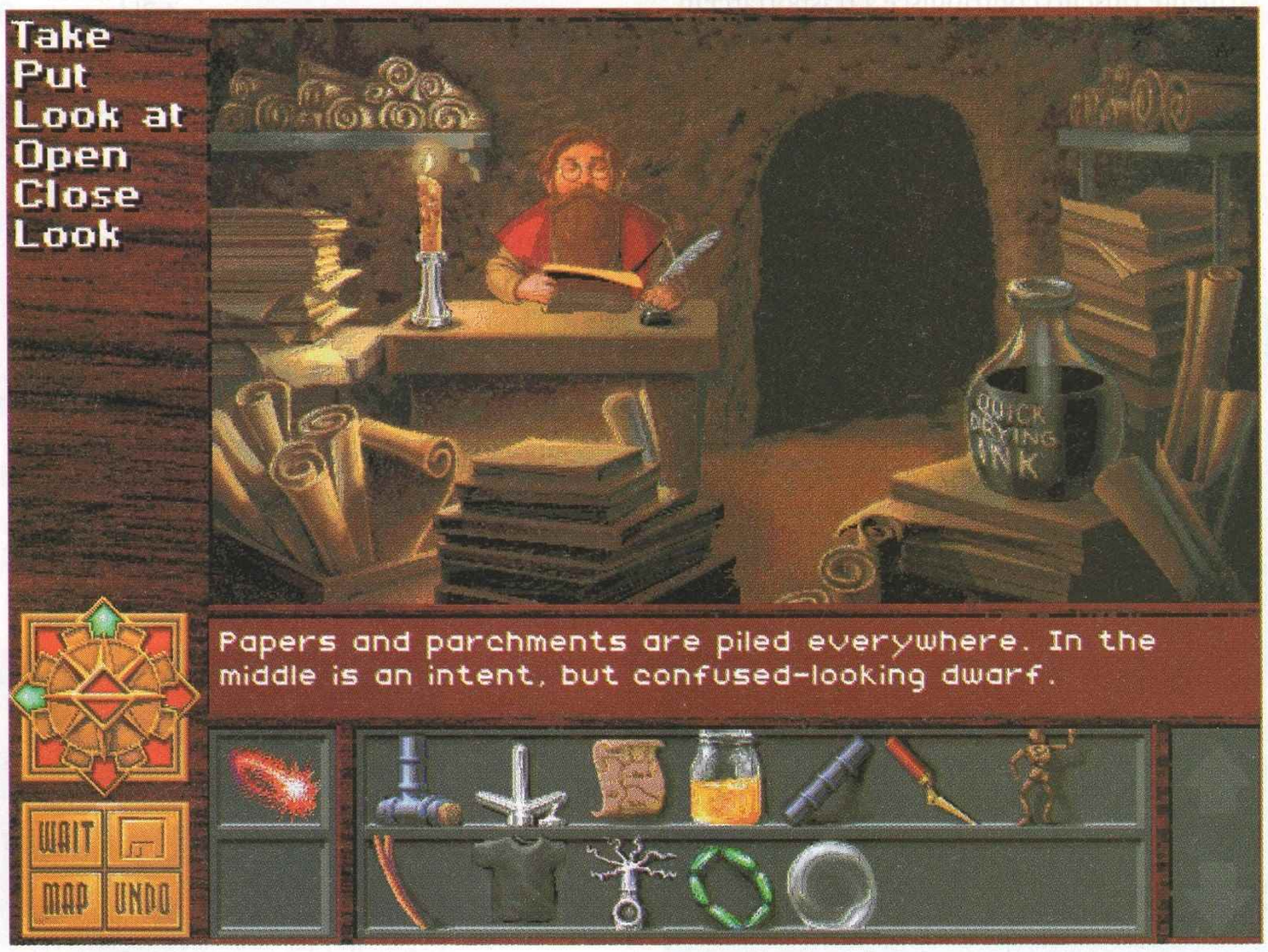




Una tranquillla riunione di Samah e i suoi compagni.

Accade talvolta che uno stile, un genere, sia esso artistico, una moda, un filone contemporaneo sembra essersi esaurito, perché esplorato in ogni più recondito aspetto, sfruttato a più non posso, sino a rendercedelo conosciuto, consumato, domestico, e ciononostante lo si "tratta" e lo si lavora ancora, sviluppando operazioni e risultati che si soffermano sui dettagli. Nasce forse così quel genere, quella tendenza culturale che prende il nome di manierismo. Teoria? Ebbene sì, ma non solo. Potevamo stupirvi con poderosi effetti speciali, stupefacenti textures e visioni 3D. Abbiamo invece scelto un approccio settoriale che colloca - a torto o a ragione - il mondo dei CD interattivi nella famiglia delle produzioni artistiche con la A maiuscola. Non potendo - ancora, offrire un software che ci traduca sempre meno virtualmente in personaggi ectoplasmatici, scraventandoci, in modo non simulato al di là dello specchio... (o meglio, dello schermo), gli autori più virtuosi si "accontentano" per il momento di rendere il gioco sempre più "ragionevole", sempre più dialogato, dedicandosi, anima e pixels, con pignoleria e accanimento, alla ricerca di una perfezione, di una precisione nei vari aspetti che costruiscono la giocabilità. Cosicché, se non sarà virtuale, si realizza comunque una realtà le cui caratteristiche sono in grado di ingannare il nostro "senso della posizione" coinvolgendo le nostre residue diffidenze, e trascinandoci nel gioco. Nasce su questa prospettiva Death Gate, che a questo punto non si capisce se apra o chiuda un'era a livello di giochi interattivi a svolgimento lineare.
Siete attirati da sequenze di violenza molto in stile Doom, amate colori acidi, pandemo-

Death Gate è una vera e propria saga "fantasy" alla Tolkien



nio, bersagli urlanti, budella di demoni estratte con i loro propri stessi artigli, poste in bella mostra, sangue, rantolii, putrefazione, incontri-scontri in stile sado-maso, siete insomma, a voler essere teneri, un tantinello eccessivi? Non è una colpa, perbacco! a ciascuno il suo, ma DG non è proprio il gioco che fa al caso vostro. A dispetto del nome, che ci fa venire in mente una sensazionale mistura di Rock, Heavy, in salsa di teschio, con il sottofondo di un disco d'annata dei Metallica, Death Gate si presenta come un prodotto pulito, scivola attraverso la classica tipologia dei giochi suoi consimili, con quegli abbinamenti tipo sistema di totocalcio, tra "fisse" come "Dragon", " Lore", "Quest" etc. e doppie derivate, e si impone alla nostra attenzione grazie soprattutto ai suoi reali pregi. Uno scenario di ineguagliabile ricchezza, particolari coreografici spiccatamente azzeccati, per un adventure che vi risucchierà a tal punto da darvi la sensazione di essere voi stessi a immaginare e scrivere, episodio dopo episodio, l'epopea cui state partecipando, una vera e propria saga "fantasy": "autorucoli" del calibro di Mr. Tolkien e Mr. Lovercraft sono quindi avvisati...

DEATH GATE PASSAGGIO OBBLIGATO

Ma veniamo al gioco: all'inizio scorgete otto figuri, incappucciati alla maniera del Klu Klux Klan, recitare scenari orribili prima di separare cinque sigilli. In quel momento un'immane esplosione divide il mondo e si originano cinque mondi distinti; di questi, quattro sono associati a un elemento naturale: l'acqua, l'aria, la terra e il fuoco. Il quinto è un labirinto in cui voi siete stati reclusi, insieme al vostro popolo. Tra questi mondi: the Death Gate, il passaggio obbligato per trasportarsi dall'uno all'altro. Tutti questi reami dalle caratteristiche geomorfologiche e climatiche molto particolari, costituiscono ognuno un mini inferno - specie per coloro che soffrono di forme reumatiche. L'insieme di questi flagelli che affliggono questo mondo di mondi - un vero e proprio post Big Ben - , viene aggravato quando lo spettro delle divisioni etniche tra i popoli viene a funestare le nuove popolazioni.

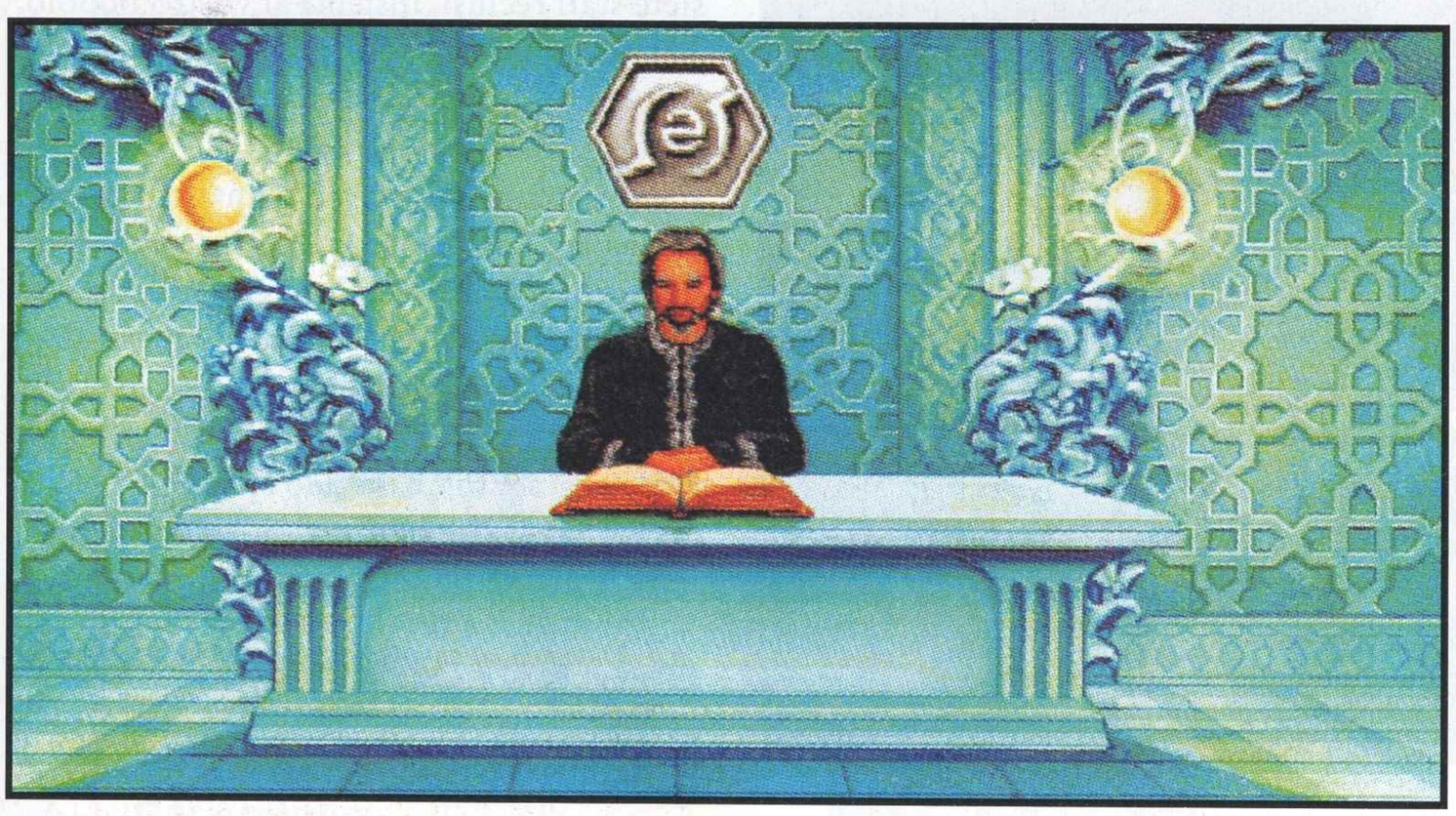
MR. ELTSIN I' SUPPOSE

Incominciano le incomprensioni e la divisione tra i popoli, con il loro bagaglio di funeste conseguenze; la regressione dei costumi, l'insorgenza dell'odio razziale, l'abbruttimento nelle abitudini civili, politiche amministrative, culturali economiche. Barbare non erano solo le tribù primitive: barbari si può tornare a essere, quando le regole e le abitudini diventano ignorate e considerate non più vincolanti. Un esempio: gli elfi, un tempo pacifici coabitanti del pianeta, utillizzano ora le loro arti magiche contro i nani, ai quali fanno credere di essere degli dei onnipotenti. Vi chiederete il perché suppongo... Ma per dominarli, per opprimerli meglio, è evidente: una volta sottomessi, ne distruggeranno la millenaria cultura, assorbiranno tutte le immense risorse economiche, violeranno i loro costumi, come da sempre, nel corso della storia dell'uomo, e delle storie planetarie, qualunque conquistatore... E oggi, ancora.

Se il fantasy è il vostro forte, non potrete che rimanere estasiati da Death Gate. Per ritrovare atmosfere simili vi consigliamo Dragon Lore della Mindscape, recensito a gennaio, Dragonlance e 7th Guest.

VERRA'UN UOMO...

E voi, cosa c'entrate in tutto questo? OK: Voi appartenete al popolo dei Patryns, nemici da sempre dei Sartans (i malvagi distruttori dell' antico mondo) e vivete dentro il labirinto. La vostra posizione, centrale e marginale allo stesso tempo, in questo universo nuovo di zecca, fatto di reami divisi, non appare irrilevante. Infatti siete Haplo, fate parte di un popolo eletto e sarà vostro compito guidare popoli e reami divisi verso la sacrosanta riconciliazione; essere cioè, il tanto atteso messia. Siamo nel filone di ispirazione biblica, o meglio, biblico, cristiana, ebraico-romana, a metà strada tra Parsifal, il Sacro Graal, Exalibur, Mosè e King Hartur (re Artù): un popolo eletto deve ricondurre sulla strada maestra un mondo che sembra avere davvero perso le bussole. In salsa Fantasy! e: che salsa!!! scenari sconovolgenti per precisione e dettagli e di una ricchezza visiva che lascia allibiti; per un'epopea mistico-eroica, dal sapore leggendario.



SVGA 256 COLOURS

Il vostro lettore si mette a fare le bizze, gli effetti grafici di DG, tutti in SVGA 256, sembrano essere un ospite capace di metterlo a dura prova. Tutte le ambientazioni, i personaggi, e ciascun oggetto presentano una ricchezza di dettagli addirittura stravagante Molto importanti i colori, perfettamente selezionati e utilizzati nelle giuste tonalità con doverosa sapienza. Una scelta da grandi Art Director. Niente di acido, nessun colore sparato. Le soluzioni cromatiche sono perfettamente calibrate sull'atmosfera del gioco: ambientazione soffusa, toni morbidi e dolci, una dominante sottile e ammaliatrice - ocra bruno - avvolge tutto in un'ambientazione magica, intimista, presaga, quasi pervasa di misticismo. Tutto sembra sospeso. Un lavoro sulla luce particolarmente riuscito contribuisce a trasportarci in un ambiente ipnotico e surreale in cui è bello muoversi ma si può anche sostare e soffermarsi ad osservare... Ma senza arrestarcisi troppo, perché ahinoi, già il gioco, in sé non è, purtroppo, una scheggia... Death Gate non è quel tipo di adventure in cui ti precipiti di situazione in situazione, con il gusto irresistibile di scoprire cosa... "come diceva Maurizio Costanzo?...Ah già: che cosa c'è, dietro l'angolo?": qui non c'è la smania dell'"e poi", i ritmi sono blandi, il principio di gestione degli avvenimenti è piuttosto semplice e sperimentato. Passate da una schermata fissa all'altra e il tutto risulta forse un po' troppo statico. Trovate degli oggetti da manipolare e dei personaggi con cui parlare e interagire. Ugualmente, perquanto liberi di muovervi a vostro piacimento, e pur senza trovarvi in impicci troppo stressanti, non riuscirete a progredire nel gioco se non sarete in grado di fornire le giuste soluzioni - e solo quelle - al momento opportuno. Al contrario di certi adventure (King Quest, ad esempio), non siete raffigurati nello schermo se non sotto forma di un'icona. Un'interpretazione un po' superata, siamo daccordo, ma DG riesce a riscattarsi sotto altri aspetti: ci troviamo infatti di fronte a un'altissima definizione nell'organizzazione e interazione dei dati, con uno sviluppo dell'ergonomia molto accurato e preciso che fornisce eccellenti risultati di giocabilità L'interfaccia utente, per cominciare, è un vero modello di integrazione. Oltre alla finestra grafica, avete a disposizione un certo numero di parole, una rosa di direzioni possibili, quattro comandi di menu, altre due piccole finestre-opzioni, un inventario in cui vengono catalogati tutti gli oggetti. Il tutto a portata di mouse. Anche la gestione degli avvenimenti è molto semplice: quando il mirino del vostro mouse localizza un oggetto, che sia nella finestra grafica o nell'inventario, il suo nome compare immediatamente sullo schermo. Se volete realizzare un'azione con questo oggetto, cliccate sopra. A questo punto vi viene indicata l'azione più normale da compiere, o qualche parola che abbia attinenza con l'oggetto. Se l' azione che svilupperete non sarà guidata da un rigoroso - ed elementare - senso logico, la macchina (il vostro computer, mixato con la ciberintelligenza di DG), vi darà delle tirate d'orecchi, inviandovi dei messaggi nei quali sarete scherzosamente rabbuffati. Avete presente Mary Poppins... Be': per 70. Una via di mezzo tra la "commissione" di Magalli e il vostro più pignolo vecchio professore di geometria. Battutine sagaci, silenziosi riproveri, delle vere e proprie bacchettate sui polpastrelli. "Non ti vergogni, a fare cosi", "Non devi fare cosà; e comportati bene...", fate attenzione, mentre giocate, a non scacc... a non cacciarvi qualche indice (vostro) su per il naso. DG è un gioco moooolto intelligente. E vi vede. Se proprio non riuscite a trattenervi, è dunque preferibile, nel caso, allontanarsi.

AIUTO! STO LITIGANDO CON UN UMANOIDE

Forse è il caso di ripeterlo, DG per tanti aspetti non è propriamente una scheggia; il gioco è un po' lento e macchinoso, chiama molto al ragionamento; ma, procedendo, è proprio su questo aspetto che arriva a farsi apprezzare alla grande. I personaggi e gli oggetti con cui interagite sono realizzati e animati in modo davvero realista. Gli attegiamenti, le emozioni, i tempi di reazione, i tic e le pause, il movimento, la morfologia e i sincronismi dei vari personaggi, riproducono umanoidi per niente grotteschi, per essere in fondo un mucchio di pixels a vocazione antropomorfa, con cui si comunica selezionando delle frasi che vi vengono proposte dentro una casella di dialogo. Le opzioni verbali che vi sono suggerite risultano sempre di tono lieve e gradevolmente venate di umorismo e ironia. DG, insomma è più stimolante per chi ha vocazioni un po' salottiere - oltre a

masticare un po' di "basic english"-. Ci si ritrova a scambiare opinioni con personaggi dalle personalità spiccate e talvolta singolari. Bisogna che ne teniate conto, nel corso dei vostri dialoghi: senza una certa sensibilità e un certo garbo, potrebbe esservi difficile arrivare a completare il vostro gioco...: certi umanoidi sono terribilmente complessi, non li capisco: "Accidenti, questi replicanti hanno un'anima! andate subito a chiamare quel maledetto cacciatore di replicanti: ci sono diversi lavori in pixel-pelle da 'sistemare'"...

ABRACADABRACA

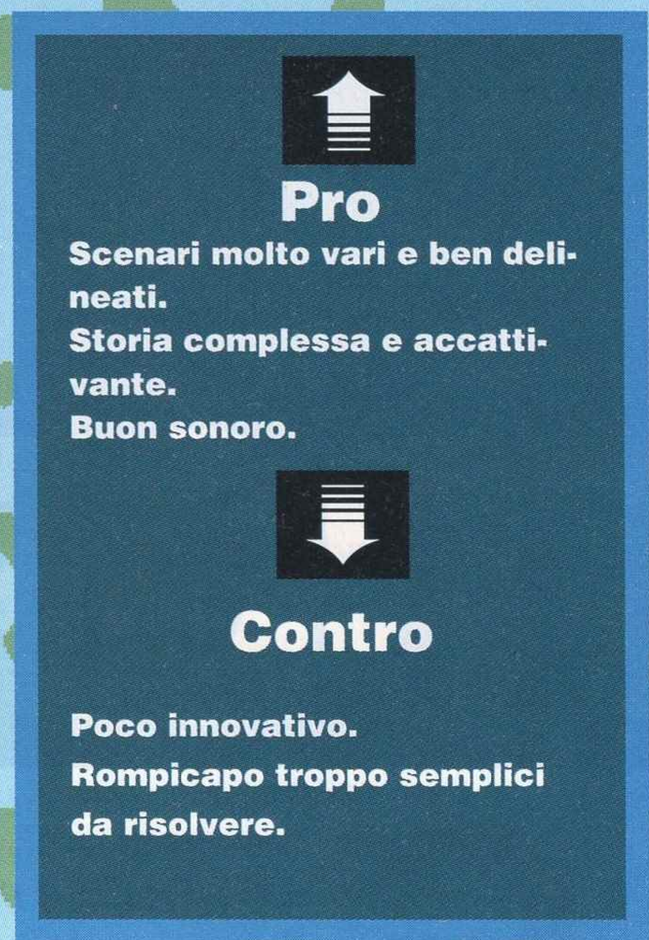
Un gioco fantasy non potrebbe dirsi tale se, in mezzo a tutto il resto non ci fosse anche quel pizzico di magia che serve a cavarsi fuori dalle situazioni più sciagurate. Dunque, quando vi serve l'aiuto della provvidenza, cliccate sull'icona "sort": vi apparirà un nuovo schermo dove "sort" ci si presenta come un agglomerato di esagoni. Potete scegliere un "sort" all'interno di una lista che vi viene proposta, o selezionarlo manualmente: in tutti e due i casi all'inizio avrete a disposione quattro incantesimi; ne apprenderete altri nel corso del gioco, frequentando dei maghi o studiando libri di magia e osservando oggetti misteriosi. Effettuate ad esempio un "identify" su un cartone animato: apprenderete così il "sort" che consente di mettere in movimento oggetti a forma umana.

CONCLUDENDO

Non mi resta che enumerarvi le piccole opzioni del gioco che riducono un po' le difficoltà rendendovi tutto un tantinello più agevole. Fate ricorso al comando "undo" quando l'ultima vostra azione avrebbe come funeste conseguenze il vostro passaggio a "miglior vita"; "map" vi permette di spostarvi rapidamente da un ambiente all'altro con un semplice slittamento sulle icone dei luoghi già visitati: affissione di uno score che vi indicherà a che punto siete arrivati; numero di protezioni illimitato, ecc... Infine, le musiche, varie e ben arrangiate, una colonna sonora che si accompagna molto bene alle scene, ottime le marmellate di pesca... Insomma, un vero must; peccato per l'eccessiva linearità nella progressione, per le lunghe fermate di fronte a problemi che hanno diverse chiavi di volta, ma soltanto una vi permette di progredire. Si resta qualche volta un pochino frustrati (il ricorso alle opzioni magiche consente comunque di aggirare spesso gli ostacoli). In ogni caso: intelligente, ben confezionato, a volte geniale.

Danilo Rocca

Genere: Avventura
Casa: Legend E.C.
Sviluppatore: Interno



Pro

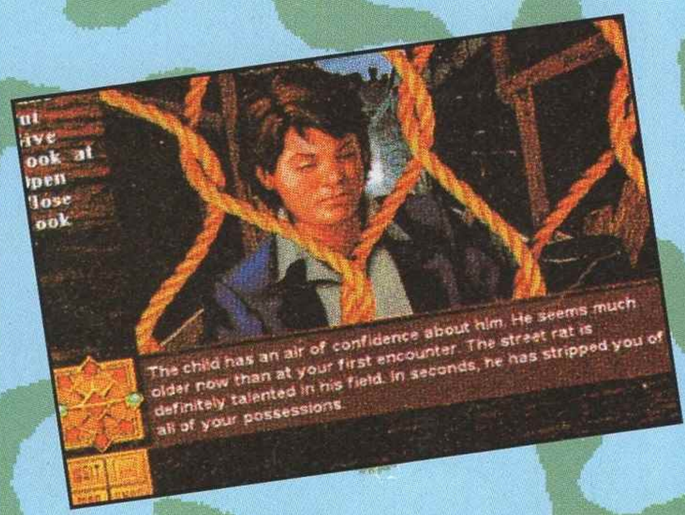
Scenari molto vari e ben delineati.
Storia complessa e accattivante.
Buon sonoro.

Contro

Poco innovativo.
Rompicapo troppo semplici da risolvere.

PC - CD ROM

Consigliato un PC 386/40 con lettore a doppia velocità e 8 mega di RAM. Il sistema minimo su cui gira è comunque un 386DX 33 Mhz, con lettore a doppia velocità e 8 Mb di RAM.

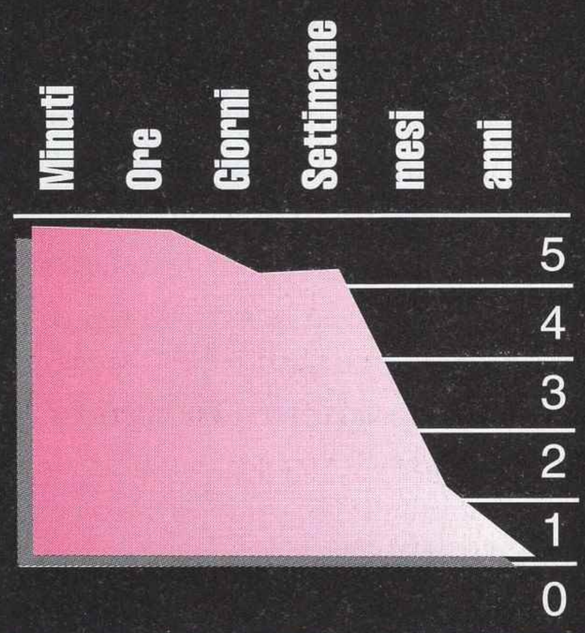


K VOTO

790

Death Gate è un'avventura fantasy che non stupisce più di tanto per la grafica, né per la complessità dei rompicapo da risolvere.
I punti di forza del gioco sono senz'altro la bellezza e la varietà dei fondali e la trama estremamente accattivante.
E' un gioco da consigliare soprattutto agli amanti del genere fantasy, questi ultimi passeranno ore e ore incollati davanti allo schermo, per gli altri consigliamo un po' di cautela, anche se il livello di difficoltà non è altissimo e consente quindi una giocabilità immediata a chiunque.

CURVA D'INTERESSE



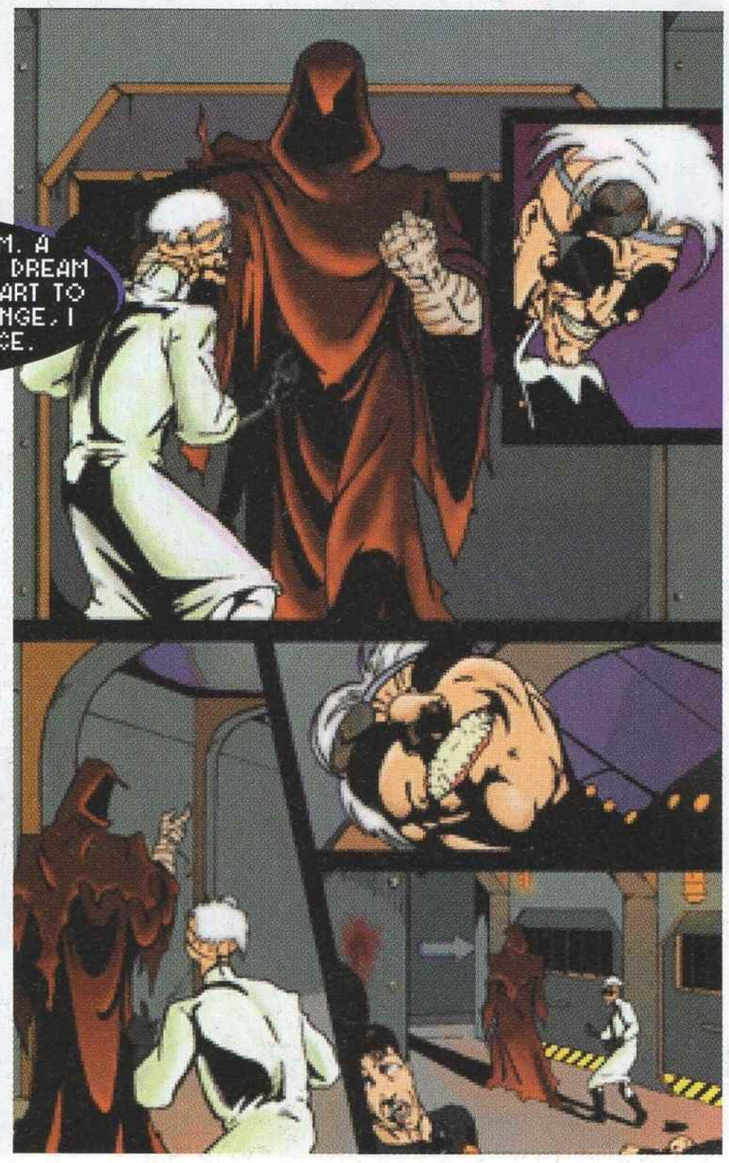
NOCTROPOLIS

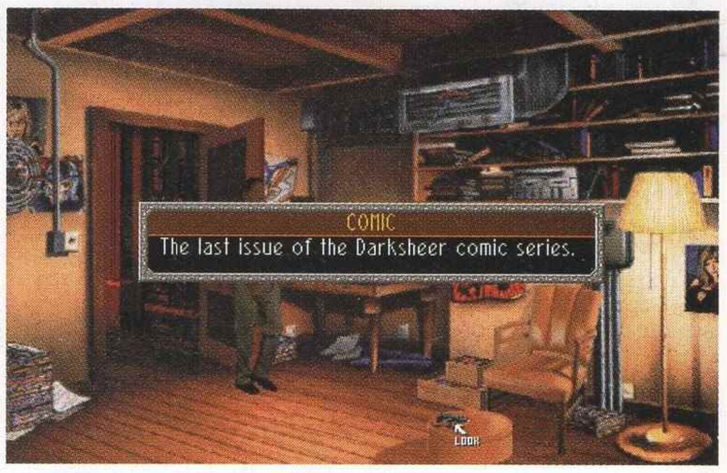
Se una fanciulla molto sexy e in abiti succinti vi si avvicina all'interno di un mausoleo e cerca con abili moine di adescarvi, diffidate! Soprattutto se ha dei canini un po' troppo sviluppati e il suo nome è Succubus. Questo è uno dei tanti incontri che potrete fare se vi addentrate nei meandri di Noctropolis!

Avete mai letto uno di quei fumetti americani, uno di quelli che narrano le gesta avventurose di Superman o di Capitan America alle prese con i deliquenti di turno? E vi è mai capitato di pensare: "Potessi essere al suo posto, sfrecciare in volo tra le nubi più veloce della luce, sollevare un autotreno con una mano sola e ricevere i ringraziamenti della gente". La stessa cosa deve aver pensato Peter Grey, un libraio appassionato fanatico di fumetti dopo aver letto le avventure di Darksheer, il suo supereroe preferito, una sorta di Batman che adora l'oscurità.

La confezione contiene un CD, un (immancabile) libretto per l'installazione corretta di Noctropolis e una guida con le istruzioni, una sommaria descrizione dei nemici di Darksheer e un piccolo walkthrough per arrivare subito al succo dell'avventura. Prendete in mano il CD, infilatelo nel lettore e, dopo una breve ma completa installazione che occupa solamente 350k sul vostro HD, potrete assumere i panni di Peter Grey con soli 4 MB di memoria, un lettore anche single speed e una scheda sonora per poter ascoltare le due ore e mezza di dialoghi, musica e qualche sparuto effetto sonoro.

Comincia l'introduzione: Flux, a capo di una riunione di gente "perbene", promette di lanciare tuoni e fulmini su Noctropolis.





Dopo questo breve stacchetto, eccoci nella libreria. Recatevi nell'ufficio di Peter che, oltre ad una comoda poltrona e un po' di documenti sulle pratiche di divorzio, contiene una copia di questo albo, che dovrebbe anche essere l'ultimo. Darksheer si trova a dover lottare contro tre formidabili criminali: Tophat, una pericolosa prestigiatrice, la sexy Widowmark e Desperado, un pistolero provetto. La lotta nel parco giochi che ospita il confronto è molto appassionante ed è un susseguirsi di colpi di scena, specialmente quando, dopo le morti di Desperado e

Widowmark, entra in azione Stiletto, la compagna di Darksheer, e "sistema" Tophat che stava per farlo fuori. Una volta assicurata alla giustizia Tophat, il nostro eroe si rifugia nella Shadowlair a medicarsi le ferite infertegli da Desperado e dal veleno iniettatogli da Widowmark. E qui, dopo una lunga e sofferta riflessione, decide di lasciare Noctropolis per andarsene verso altri lidi, mollando tutina e carta d'identità di supereroe. Inutile dire che sono tutti allarmati, a cominciare da Stiletto, che prima chiede aiuto a Padre Desmond, il suo protettore, e poi ad una bottiglia d'alcool, riducendosi in uno stato più che pietoso. Una volta finito di leggere il fumetto e, dopo un breve incontro fantastico con Succubus che cerca di addentarvi, verrete richiamati alla realtà dal campanello di casa vostra. Recandovi alla porta, scoprirete che una bambina è venuta a consegnarvi un pacco in cambio del biglietto della lotteria abbinata a Darksheer. Dopo un breve scambio di battute, rigorosamente in rima da parte della piccola postina, vi sarà svelato il contenuto del pacco: due monete, una d'argento e una d'oro, e un albo che segue quello che dovrebbe essere stato l'ultimo, della saga di Darksheer. Leggendo questo fumetto si viene a conoscenza che il perfido Flux, un losco figuro emerso dal nulla, ha riunito e controlla tutti i criminali che infestano Noctropolis. Questi sono pittoreschi, come si conviene a dei delinquenti come si deve, e ognuno ha un background ben definito: si va dalla lussuriosa Succubus, ex-suora ed ex-infermiera posseduta da un demone "sessuale", a Master Macabre, il chirurgo torturatore, a Greenthumb, l'uomo che, morto nel suo laboratorio a causa di un'esplosione provocata da un uso errato di un paio di provette , è stato fatto "resuscitare" dalle creature a cui aveva dedicato la sua esistenza, cioè le piante stesse, che si sono fuse con lui, generando un individuo dal "pollice verde". Con l'aiuto della moneta d'argento, veniamo trasportati nel bel mezzo di Noctropolis, una città perennemente immersa nel buio a causa dell'eruzione di un vulcano che ha oscurato il cielo con le ceneri emesse dalla sua bocca.

Succubus cercherà in tutti i modi di "baciarvi" sul collo...

Un più che disposto giornalaio si trova nei dintorni e ci può dare qualche informazione in cambio di qualcosa che abbiamo. Comunque, prima di darglielo, avrete letto il fumetto e comincerete a intuire come siate potuti capitare in questo mondo. O, meglio, chi ha voluto così. In un edificio vicino trovate un poco divertente impiegato che, attraverso un gigantesco monitor, vi si mostra con un'aria più che saccente e che può essere interrogato sul conto delle persone scomparse. A proposito: le persone che incontrate in Noctropolis non sono molto diverse da quelle che siete abituati ad incontrare nel mondo reale: c'è la segretaria, con la quale improvvisare "piccanti" dopolavoro, il guardiano grassone che si pavoneggia del suo piccolo potere, etc. Se scegliete il comando TRAVEL dalla piramide, vi troverete di fronte ad una mappa a scorrimento verticale della città con i luoghi a voi conosciuti indicati da un triangolo rosa, mentre negli altri, anche se si intuisce dove sono, non si può accedere. Ne è un esempio l'osservatorio, vicino alla cattedrale : bello, ma impossibile, almeno per ora.

La grafica di Noctropolis è stata curata con molta attenzione, e, sia le animazioni dei personaggi che gli sfondi, sono tutti in alta risoluzione, richiedendo la compatibilità Vesa. Peccato che l'interfaccia non sia così innovativa.

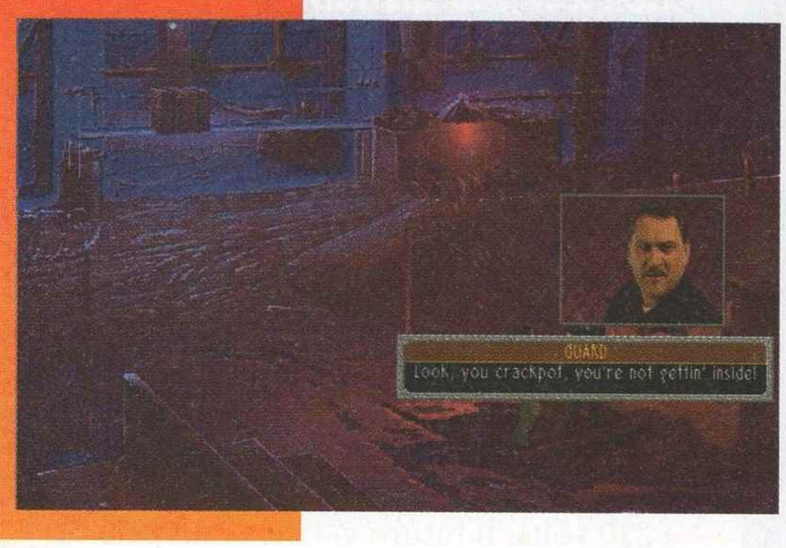
Prima di cominciare a "giocare" sul serio, dovrete accedere alla cattedrale per parlare con Padre Desmond. Vi sarà molto semplice superare il diavoletto che svolazza davanti all'entrata con un asta di metallo, un po' di filo e una sana e robusta scossa di corrente a 220 volts. Il futuro vi riserva un paio di

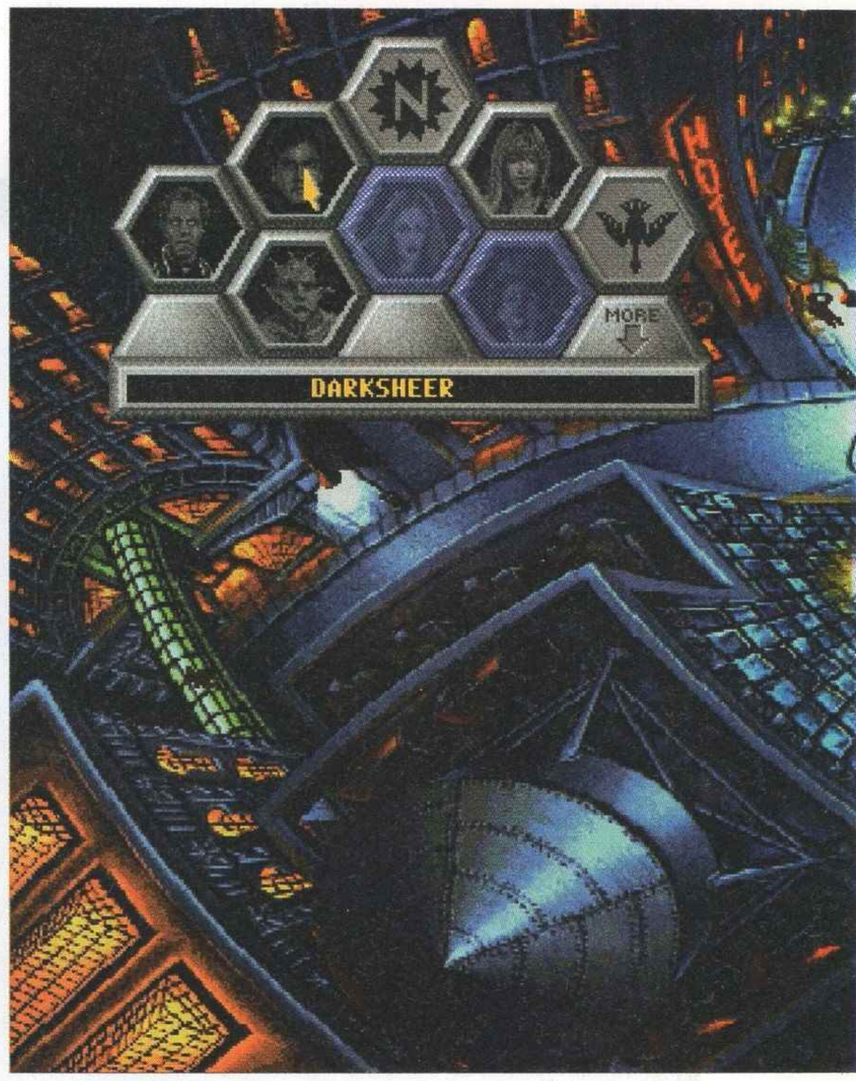
Noctropolis è un'avventura severamente "vietata" ai minori di 18 anni, almeno così scrivono sulla scatola!

Di lato e in alto: le avventure di Darksheer che rappresentano il preambolo di Noctropolis.

chiacchiere con Padre Desmond e la sua pistola e un incontro molto ravvicinato nel Mausoleo con la sexy Succubus che, in abiti molto succinti, si approfitterà di voi , o meglio, del vostro corpo, lasciandovi con un mal di collo piuttosto doloroso. Dopo essere stati feriti, avrete anche l'occasione di scoprire il conto alla rovescia verso la morte, un tempo limitato oltre il quale morirete, se non trovate il modo di curarvi. L'interfaccia utente è piuttosto obsoleta, il solito menu sottoforma di piramide da cui scegliere, tra un breve campionario di comandi disponibili, i soliti LOOK, USE, GET, GOTO, etc. Inoltre gli enigmi sono facili, gli oggetti necessari alla loro soluzione si trovano addirittura nella stessa stanza e vengono utilizzati inevitabilmente nel modo giusto. Al contrario, trovare gli oggetti all'interno della scena è difficile, proprio perché non si differenziano dallo sfondo e si mescolano con facilità, necessitando di un puntamento semi-perfetto per identificarli correttamente. Insomma, il gioco è strettamente lineare: le conversazioni possono terminare in un solo modo, i puzzle hanno una sola soluzione e tutto ciò lo rende un po' frustrante e facilmente noioso, specie se ci si impunta su un problema apparentemente irrisolvibile. I dialoghi, in special modo, sono qualcosa di irritante: se ad esempio parlate con la ubriaca Stiletto, dovete stare attenti a non insultarla, altrimenti vi inviterà a farvi gli affari vostri e

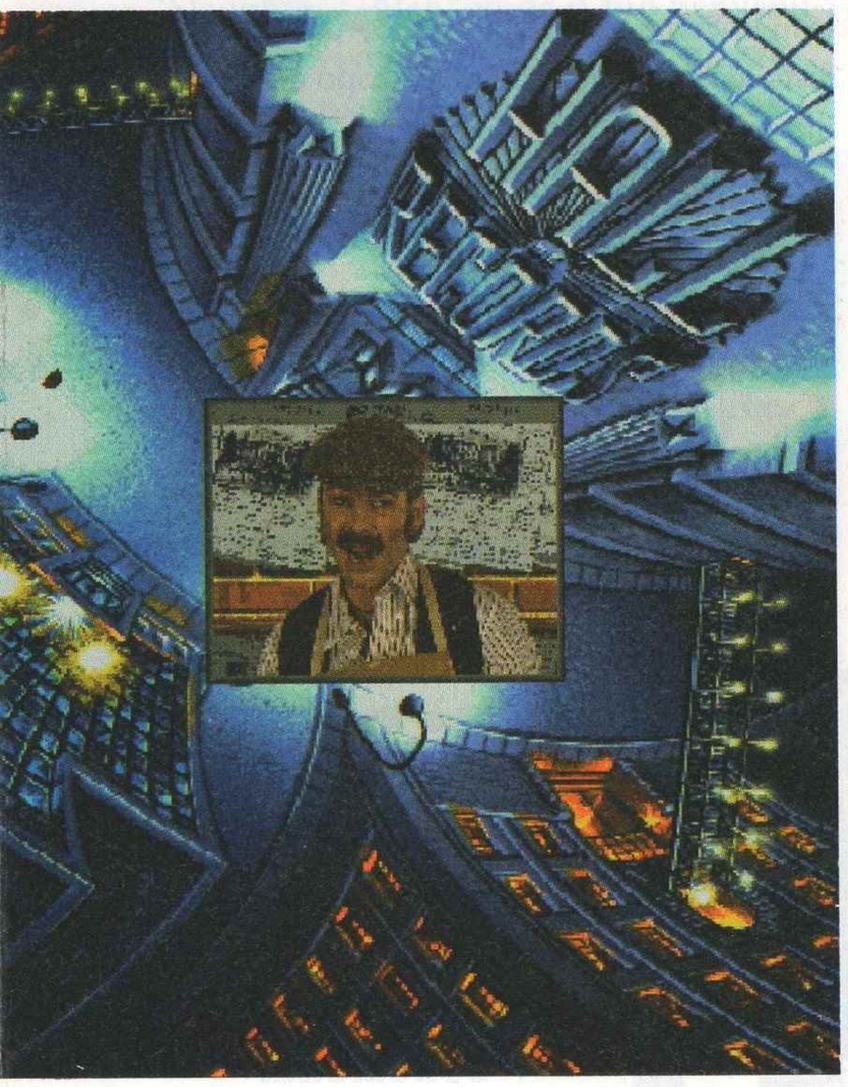
E' difficile fare un paragone ma, se volete andare sul sicuro, l'unica alternativa sono le avventure della Sierra. Lì potrete capire cosa s'intende realmente per interfaccia utente, enigmi non particolarmente facili e trovate divertenti e originali. Qualche esempio? Gabriel Knight, tanto per citare un titolo storico e uscendo dall'ambito Sierra Under A killing Moon, il piccolo gioiellino della Access.

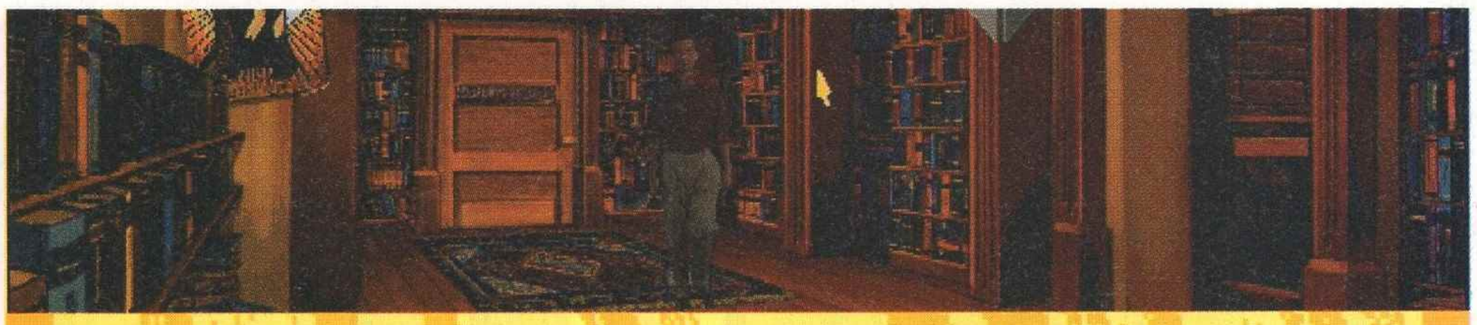




vi sbatterà molto gentilmente la porta in faccia, costringendovi ad iniziare il discorso di nuovo. Di contro, ogni dialogo è accompagnato da un filmato del personaggio in primo piano, sincronizzato esattamente con il parlato, e da una didascalia che mostra cosa stia dicendo la persona interrogata - opzione che può essere anche disattivata. L'unica eccezione sono le richieste di informazioni su Noctropolis e i suoi personaggi, che riportano solo il testo. La grafica è stata curata con molta attenzione, e, sia le animazioni dei personaggi che gli sfondi, sono tutti in alta risoluzione, richiedendo la compatibilità VESA. Notate che, essendo questa un'avventura riservata ai maggiori di 18 anni, i testi e le animazioni sono adattate a questa condizione, riportando qualche parolaccia e diverse situazioni piccanti - specialmente quando entra in gioco Succubus. Anche se non ritengo questa una prerogativa vincente, la giudico in grado di poter allargare gli orizzonti di un gioco e renderlo, come in questo caso, più realistico, anche se si tratta, guarda un po', di un'avventura da fumetto.

Mauro Castaldi





Genere: Avventura
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Flashpoint Productions

Pro

Grafica e parlato curati.
Hardware richiesto ragionevole.
Installazione compatta.

Contro

Interfaccia utente obsoleta.
Trama linearissima.
Puzzle semplici.
Dialoghi frustranti.

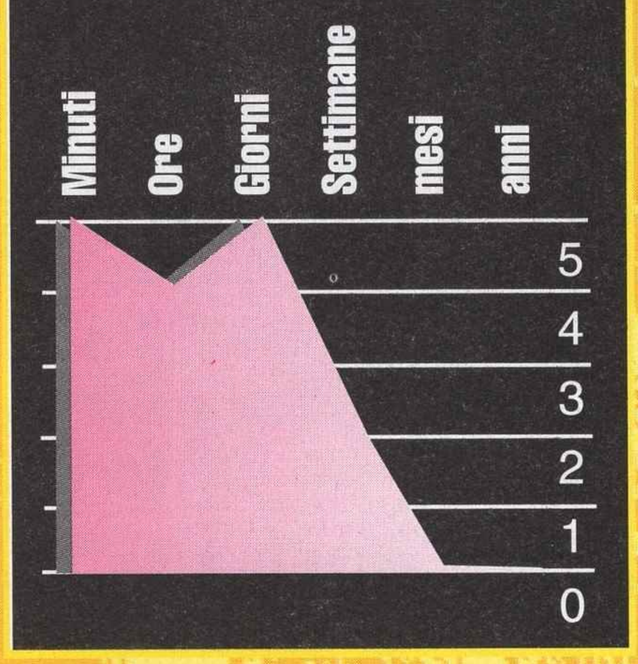
PC-CD ROM

Tutte le schede audio sono supportate, richiede un lettore CDROM (non specifica come, ma penso necessiti un double speed per tenere il passo con l'audio digitale) e un 386/33. Un SVGA è d'obbligo per godersi la grafica.

K VOTO 720

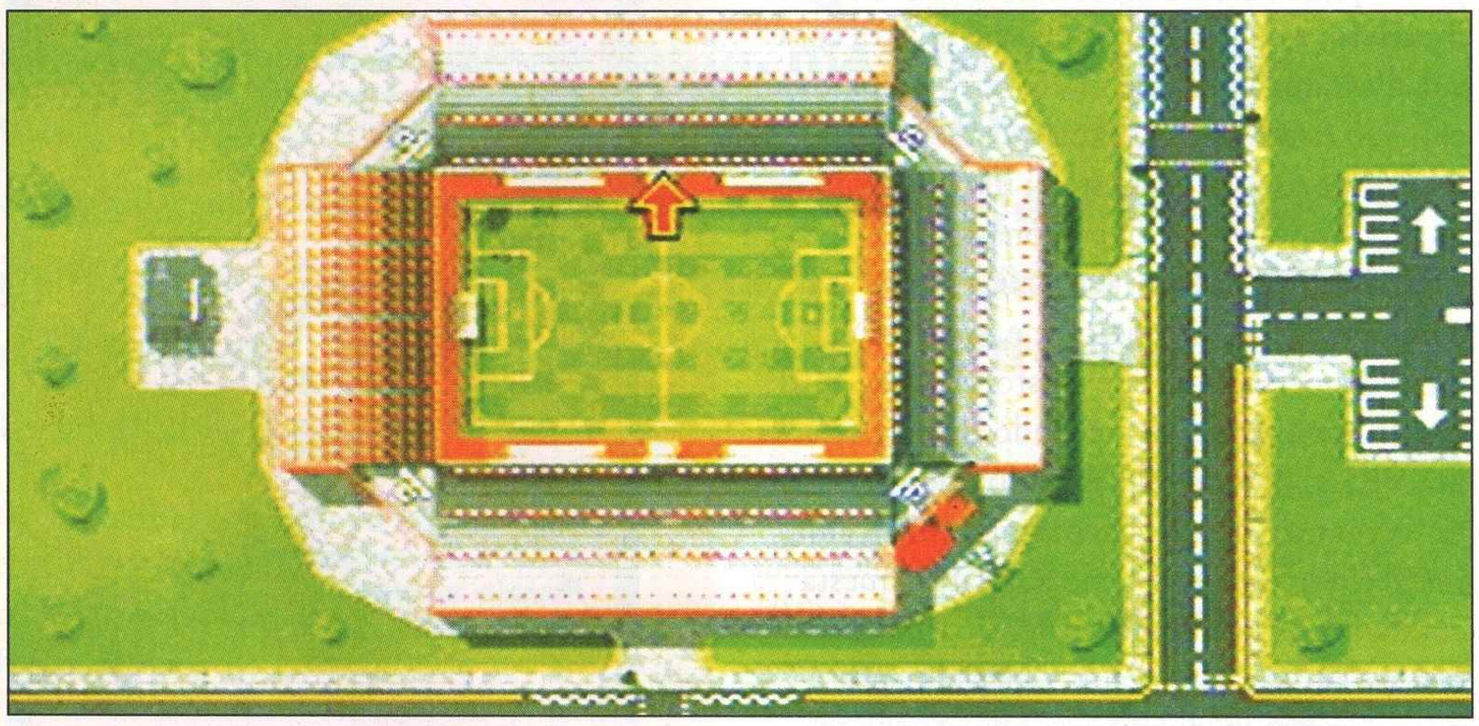
Senza dubbio Noctropolis nasce da un'idea originale e se fosse stato sviluppata meglio, sia per quanto riguarda la trama, sia nel l'interfaccia utente, si sarebbe potuto guadagnare un voto molto più alto.
Per la facilità dei puzzle, consiglio questo gioco ai principianti o a chi si vuole accostare a questo genere per la prima volta.

CURVA D'INTERESSE



PREMIER MANAGER III

Se fare l'allenatore di una squadra di calcio è già difficile e penoso, chiedere a Sacchi per averne conferma, improvvisarsi manager può essere un'impresa disperata. Con Premier Manager potrete far venire fuori il Moggi che è in voi... ammesso che sia una cosa positiva!

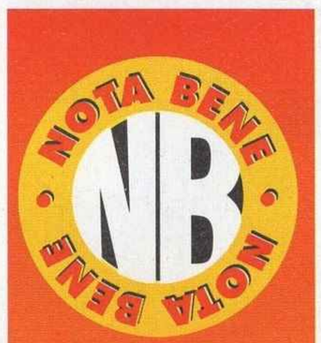


In principio fu Premier Manager, poi venne Premier Manager 2. L'inizio volutamente serio, quasi drammatico è per annunciare una stirpe di simulatori sportivi che ha raggiunto punte di successo epiche. La nuova fatica della Gremlin si pone come obiettivo di rinverdire i fasti dei due riuscitissimi titoli precedenti. L'approccio è sempre lo stesso, dovete gestire una squadra di calcio in tutti i suoi aspetti: dalla gestione tecnica della squadra, allenamenti, impostazione delle partite, tattiche ecc. alla parte più manageriale: gestione dei rapporti con le banche, con le altre squadre di calcio, costo dei biglietti e molte altre sfaccettature economiche da non trascurare. Una sola persona non potrebbe fisicamente far fronte a tutti questi impegni, neanche se evitasse di dormire, perciò dovrete circondarvi di uno staff efficiente che sappia assecondarvi nella gestione della squadra.

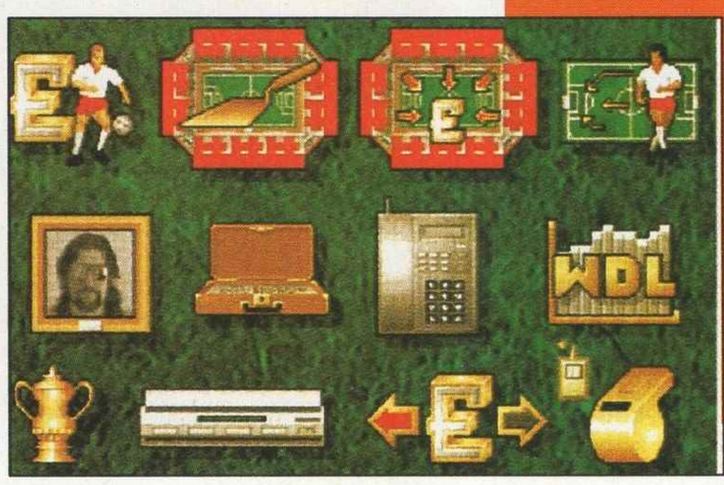
Lo sforzo per alimentare le fortune della squadra viene compiuto a tavolino; come direbbe il buon Mazzone, è poi la squadra che va in campo e gioca, l'allenatore e il presidente possono solo assistere impotenti e sperare che le cose vadano per il meglio. Anche in Premier Manager il concetto è lo stesso: una volta fatta la formazione e stabiliti i parametri necessari la partità sarà giocata dal computer, pur consentendovi degli interventi per cambiare l'impostazione di gioco e dare un'altra direzione all'incontro, soprattutto nel caso di esito poco favorevole.

Rispetto al più recente Premier Manager 2, ci sono due sviluppi nuovi: la possibilità di cambiare la tattica di gioco, e di intervenire, come già accennato, nel corso della partita per fare le opportune modifiche tecnico-tattiche.

Siccome, gira che ti rigira lo scopo del gioco è di portare al successo la propria formazione nelle varie competizioni, per fare ciò ci sono alcuni parametri ed elementi che più di altri



Siete dei patiti di calcio gestionale? Bene allora correte subito ad acquistare Premier Manager 2 e On the Ball, due titoli che non possono assolutamente mancare nella vostra nutrita collezione.

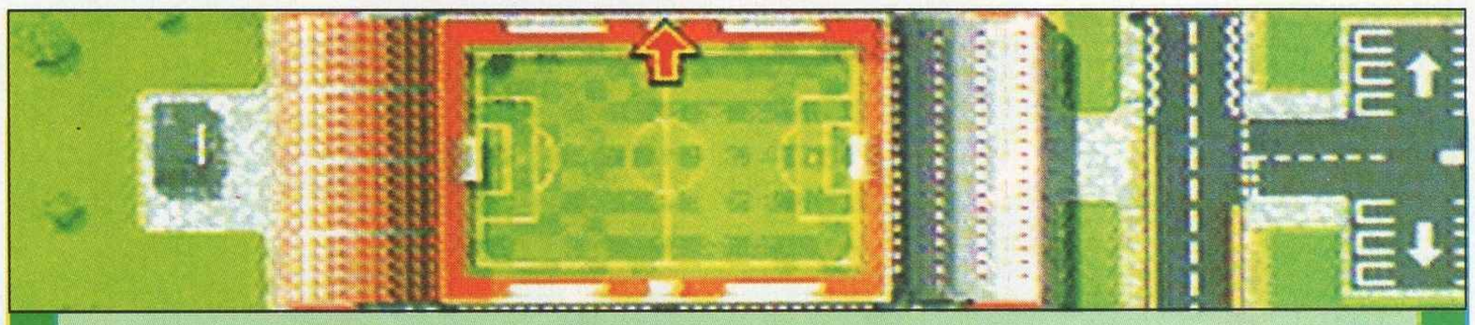


E' tutta una questione tecnico-tattica, come dice Trapattoni

possono influire in modo decisivo. Il primo indubbiamente è la scelta degli undici da mandare in campo, bisogna selezionare i giocatori più in forma, sembra superfluo dirlo, ed è poi molto importante la tattica da adottare. In questo ultimo caso, oltre ad avere a disposizione una grande possibilità di scelta, è possibile anche creare tattiche nuove disponendo i giocatori liberamente su un campo suddiviso in nove sezioni.
Utilizzando queste possibilità con la dovuta attenzione le chanches di successo aumentano esponenzialmente. La validità della vostra formazione potrà comunque essere testata con una serie di amichevoli da disputarsi ad inizio di stagione in cui apporterete gli eventuali correttivi che vi consentiranno di non naufragare miseramente alla fatidica prima

giornata di campionato. Ma, prescindendo da questi aspetti caratteristici, Premier Manager vi mette a disposizione uno strumento tecnologico avanzatissimo con cui cambiare in qualche modo i destini della vostra squadra: il fax! Avete infatti a disposizione un fax che sputa a raffica centinaia di fogli (virtuali naturalmente) che riportano: statistiche, risultati di partite appena disputate, e altri dati relativi al comportamento delle squadre avversarie, così da poter prendere gli opportuni provvedimenti e cambiare, se necessario, il modo di preparazione, la tattica, la formazione in vista dello scontro diretto. Penso che avrete capito che Premier Manager è un gioco sì riflessivo, e quindi non adatto a tutti coloro che non possono vivere senza smanettare freneticamente sul joystick, ma comunque molto giocabile e divertente, roba da perderci la testa!

Scarlet



Genere: Simulazione gestionale
Casa: Gremlin
Sviluppatore: Interno

Pro

Eccellente interfaccia con la partita giocata.
Gran numero di variabili e di decisioni da prendere.
Buon sonoro.

Contro

Difficoltà pazzesca.
Grafica non strabiliante.

AMIGA

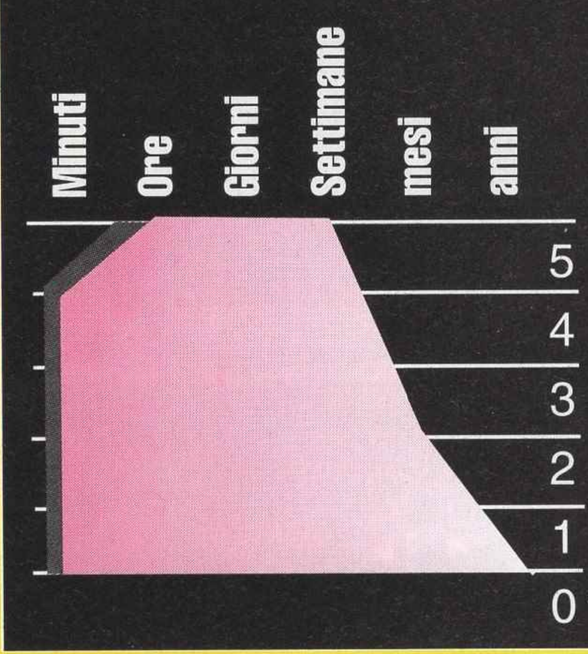
Premier Manager 3 gira su tutte le versioni di Amiga, risiede su tre dischetti ed è installabile sull'hard disk. Richiede un Mb di memoria RAM.

K VOTO

850

Premier Manager 3 rientra nella classica categoria delle simulazioni gestionali, quelle alla Championship Manager, tanto per fare il nome di un glorioso titolo per PC. Nonostante non sia il primo titolo della serie e neanche l'ultimo, Premier Manager presenta delle innovazioni interessanti e un livello di difficoltà assoluto che vi impedirà di riporlo troppo presto nel cassetto. Complessivamente, la grafica non è esaltante ma per le simulazioni in genere, e per questo tipo di simulazioni in particolare, non è proprio un problema. Nota lieta è rappresentata dalla richiesta di un hardware contenuto.

CURVA D'INTERESSE



ASTRO CHASE

Non stuzzicate l'alien che dorme... Un antico detto che qualcuno sembrava aver dimenticato. E adesso che il guaio è fatto, e le mine nemiche si avvicinano pericolosamente alla terra, a chi toccherà metterci una pezza?

Ovvero una astro-caccia di astro-mine ai comandi di un' astro-nave... E' abbastanza "astro" questo gioco? A noi è sembrato di sì, tenuto conto che fino ad ora i fruitori - che non è una parolaccia, anche se alcuni di voi lo avranno pensato - dell'ambiente Macintosh non hanno potuto godere di avventure e sparatorie stellari che siano andate molto oltre il vecchio, che dico, storico, che dico, primordiale INVASION (ovvero il "nonno" di tutti i videogames da bar, quello in cui navicelle nemiche tutte uguali scendevano lentamente verso il basso dello schermo, rigorosamente in gruppo, mentre voi con un cannoncino ancorato sulla linea di fondo ne facevate strage... avendo imparato che se si restava in un angolino...).

Ma andiamo oltre, superiamo gli inevitabili ricordi che sempre affiorano al comparire di astronavi, e veniamo alla nostra battuta di caccia. Prima di tutto bisogna sapere che nel futuro, avendo l'uomo scoperto come viaggiare più veloce della luce, le avventure nello spazio stellare saranno all'ordine del giorno - e fin qui nessuna novità, ci mancherebbe altro che i nostri nipotini non si facciano un bel viaggetto su saturno - ma, poichè è altrettanto notorio come i nostri scienziati vadano spesso e insaziabilmente a curiosare anche dove non devono, ecco che un brutto giorno una spedizione colonizzatrice della Confederazione Terrestre va a molestare gli alieni della costellazione Gallenan: N.B. nonostante l'assonanza posso assicurare che gli alieni non sono dei polli. A questo punto della storia, capirete che il videogioco può risultare accattivante e davvero interessante solo se gli alieni fossero cattivi e tecnologicamente più avanzati. Ed infatti.... Gli scienziati della Confederazione sono disorientati e allibiti: impenetrabili campi di forza impediscono ogni contatto con la civiltà straniera che se ne sta racchiusa dentro una piramide grande un milione di miglia per lato (nessuno provi a chiedermi di fare la conversione in metri, posso solo assicurarvi che l'oggetto è grandino); nessun computer riesce ad analizzarne la composizione, nessun radar ne mette compiutamente a fuoco l'immagine. "Forse che forse ci troviamo di fronte a qualcosa di più grosso di noi? Pura energia distruttiva? Beh, allora lasciamo lì tutto, facciamo finta di niente e torniamocene lesti lesti sulla terra" devono aver pensato i bravi scienziati. Ma ecco che gli alieni, avendo evidentemente poco gradito la visita, sparacchiano qualcosa proprio in quella direzione. Vuoi vedere che...

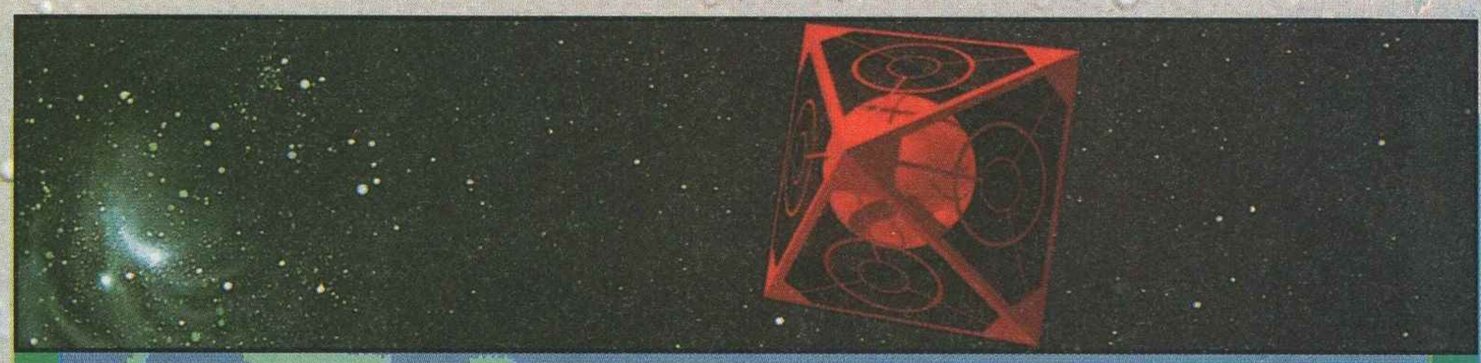
Ci troviamo davanti a una fonte di pura energia distruttiva

Oh, oh! Pur se davvero carine e dalla perfetta forma geometrica di piramidi a base quadra che riproducono la casa-madre, gli oggetti che viaggiano veloci verso il nostro felice mondo paiono proprio delle mega-mine! Manco a dirlo, queste mine sono inattaccabili e indistruttibili, proprio come il piramidone a cui sono ispirate. Tutte le normali astronavi della Confederazione Terrestre fanno cilecca e falliscono ogni tentativo di stopparle o deviarle. "Si può dare di più" cantano in coro i soliti scienziati costruendo in fretta e furia, Ultraship, la più moderna, completa, veloce, potente, tecnologicamente avanzata ecc. ecc. nave stellare che si sia mai vista. Purtroppo, dal punto di vista estetico pare una frittella di riso, ma in questo caso, capirete, l'importante è che funzioni. Bisogna assolutamente distruggere le mega-mine prima che impattino con il pianeta terra. Altrimenti qui il gioco non va più avanti... Così siamo arrivati al momento cruciale: qualcuno dovrà pure guidarla 'sta frittella, ops, 'sta astronave... e allora? Non si fa avanti nessuno? Lo sapevo, dai, andiamo a caccia di mine. Tocca sempre a me salvare il pianeta. Beh, come sarebbe a dire "e le istruzioni?"... Mica posso perdere tempo, qui c'è uno sporco lavoro da compiere e Capitan Max non ama rimandare i propri impegni stellari.

Dunque, per partire dovrebbe essere questo... Poi virata a destra di qua, a sinistra di là, è facile! I laser sono lì sotto e se faccio così ecco una bella accelerazione dei propulsori... Aaaagh, non così veloce che mi schianto contro l'asteroiddd... Alè, schivato (che c...)! Vuoi vedere però che posso finalmente guidare una navicella spaziale senza dover prima memorizzare ed imparare

a memoria tasti e combinazioni di duemilaquattrocentosettantotto comandi, opzioni, pulsanti e spie? Confesso che l'idea di poter fare a meno del solito manuale di due chili e mezzo, stile "Treccani", redatto accuratamente e inesorabilmente in tutte le lingue fuorché l'italiano, mi stuzzica alquanto il velopendulo. Ragazzi, stavolta, si vola subito! La veduta dalla cabina di pilotaggio non è un gran che, ma non per lo spettacolo offerto da madre natura con i suoi pianeti colorati e allegri, quanto piuttosto perché eccessivamente ristretta... Devono aver preso a modello l'oblò di una nave! Ehilà, ma quella è la cara vecchia terra! Certo che i continenti visti così, posizionati su un bel geoide rotante sono tutt'altra cosa rispetto a quelli piatti spiaccicati sugli atlanti di scuola. Aspettate che circumnavigo la luna che mi sta ostruendo la visuale... Ops! Ma lì dietro ci sono due mega-mine! Dai che si spara! Dai che si spara! Forse ho esagerato con i motori... ma dove sono i freni? Lo sapevo, le ho sorpassate... e ora, la retromarcia... no, forse è meglio una bella virata. Aspetta che le inquadro sul radar. Sono troppo basso, mi alzo... Fuoco! Fuoco! Poffarbacco, le ho ciccate. Fuoco! Fuoco! Yabbaddabbadooo! Risultato primo tempo: Capitan Max - Megamine 2-0. Sono in forma, lo sento. Stanotte faccio una strage. Intanto diamo un'occhiata qua intorno: quello rosso dovrebbe essere Marte, quello enorme Giove... Caspita, non credevo che ci fossero tutti questi asteroidi in giro per la galassia... occorrerebbe qualche semaforo, il traffico è un po' difficoltoso e uno, dai, mica può andarsene in giro a zig zag per tutto l'universo! E quello? Stai a vedere che m'hanno preso per un leone del circo... Sto navigando dritto dritto verso un gigantesco cerchio di fuoco... Ok, ci salto dentro, però non chiedetemi di ruggire eh? Ma tu guarda che storia! Il passaggio in tridimensione del cerchio mi ha rifornito di energia! In effetti era già un po' che mi stavo chiedendo dove fosse il benzinaio, ma adesso sono tranquillo. All' occorrenza basta fare un tuffettino lì dentro! BOOOM!!!!!! O nooo! Mi sa che mi sono distratto un po' troppo a lungo: che una mega mina m'è passata sotto il naso e ha centrato la terra facendone polpettine.... Comunque tranquilli, era solo un'esercitazione. Se ci fosse davvero da salvare la terra sapete che su Capitan Max e la sua Ultraship potete contare ad occhi chiusi! O no?

Capitan Max



Genere: Spara (non) tutto spaziale
Casa: First Star Software
Sviluppatore: MACPLAY

Pro

Grafica tridimensionale.
Velocità di volo (e di gioco).
Immediatezza e semplicità.

Contro

Visibilità di gioco limitata.
Sonoro piuttosto scarsino,
A lungo andare un po' ripetitivo.

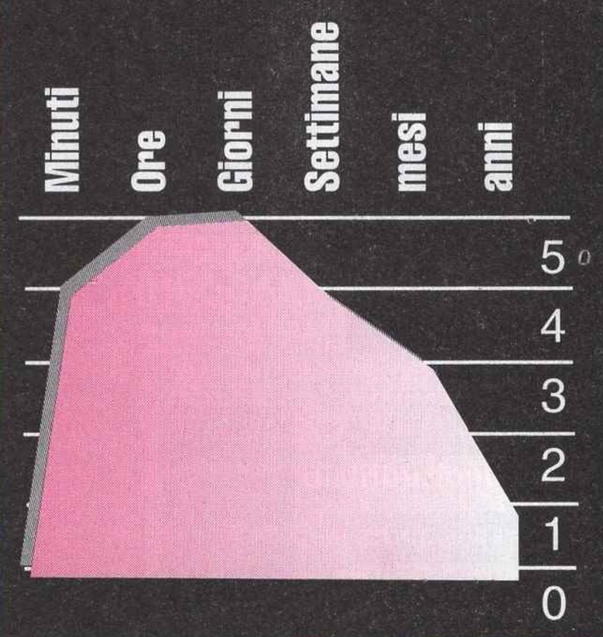
MACINTOSH

Potete andare a caccia con un qualsiasi Mac a colori che abbia almeno 1800K di memoria RAM rigorosamente liberi ed un System che abbia i numerini 6.0.7 o qualcosa di più. Nello spazio potete allegramente avventurarvi con il mouse o con la tastiera ma anche, per chi ce l'ha, con il Game Pad o il MouseStick II. L'installazione su Hard Disk ruberà ben 6 MB del vostro amato "rigidone", almeno per la versione in dischetti (3) con la quale ci siamo trastullati noi.

K VOTO 760

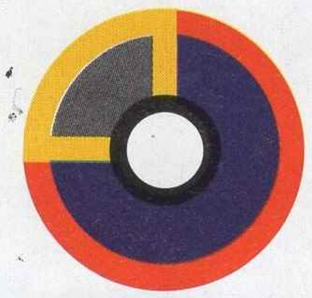
La grafica tridimensionale regge decisamente il confronto anche con giochi che hanno avuto - e hanno meritato - una più vasta risonanza. Peccato che non vi sia una bella colonna sonora a supportare movimenti e combattimenti nello spazio siderale. Il top, a nostro avviso, avrebbe potuto essere una bella sinfonia classica, sul modello del film-capolavoro "2001 Odissea nello spazio". Non occorre certo essere dei geni per giocare ad Astro Chase ma questo è un bene, perchè tutta l'impostazione del prodotto è mirata ad un'interfaccia che garantisca, nella semplicità, tutto l'essenziale per divertirsi. E a noi i conti sono tornati: ci siamo divertiti.

CURVA D'INTERESSE

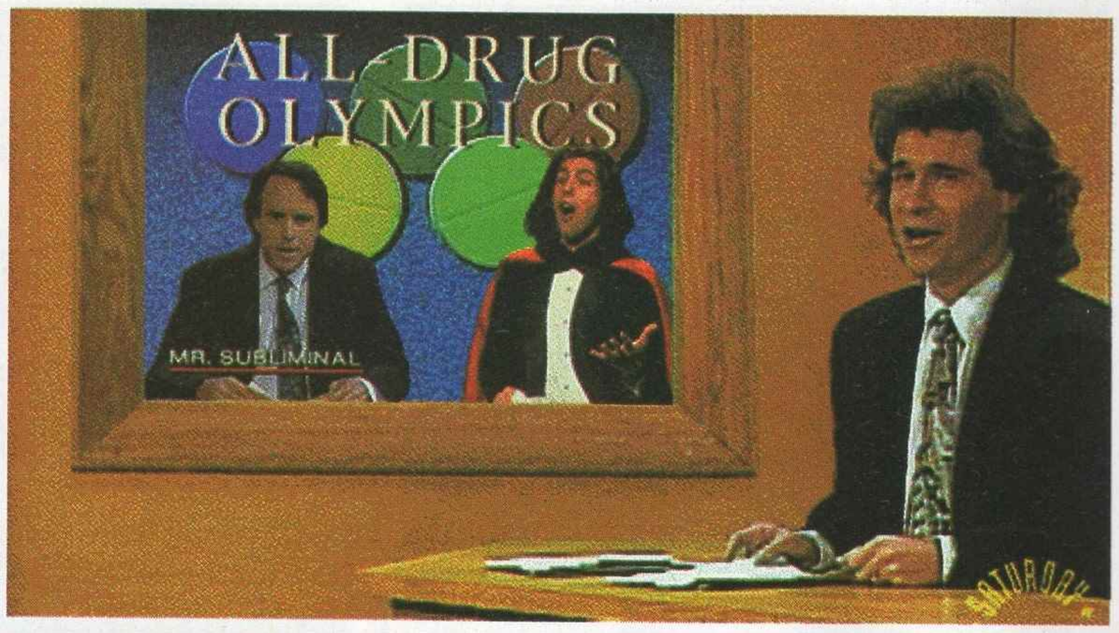


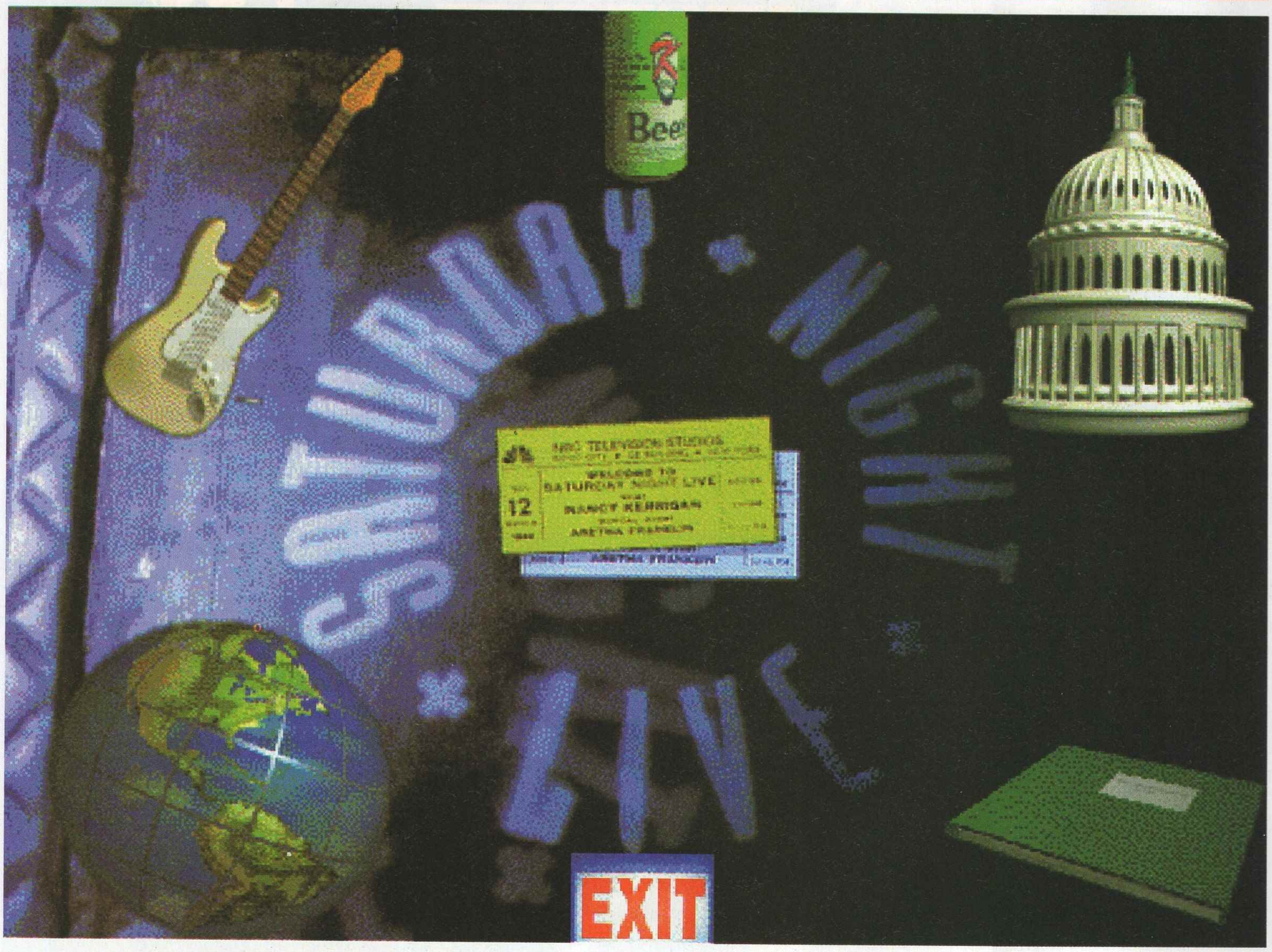
SATURDAY NIGHT LIVE
A week in the life

Avete presente il Saturday Night Live? No? Beh, sicuramente conoscerete alcuni dei suoi protagonisti: John Belushi, Dan Aykroid Chevy Chase e compagnia.
il SNL è stato per molto tempo, e lo è ancora, una vera e propria fucina di talenti comici. Uno show televisivo assolutamente demenziale dove tutto può succedere e che recente-



Tutto Belushi





LEGENDA

SISTEMA DI VALUTAZIONE
Il Cd è diviso in quarti per indicare il giudizio del prodotto multimediale recensito.

- SCARSO
- SUFFICIENTE
- INTERESSANTE
- IMPERDIBILE

Quanto spazio occupa su HD l'installazione.

Indica il sistema operativo necessario per fare girare il software.

Le schede video supportate.

Il tipo di CPU necessaria e, in caso, la sua velocità.

La velocità di trasferimento dati richiesta al CD-ROM.

La memoria necessaria.

Qui troverete indicate gli accessori come joystick o mouse indispensabili per il programma.

MS DOS

GENERE AVVENTURA TESTUALE
CASA LEGEND

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	640K

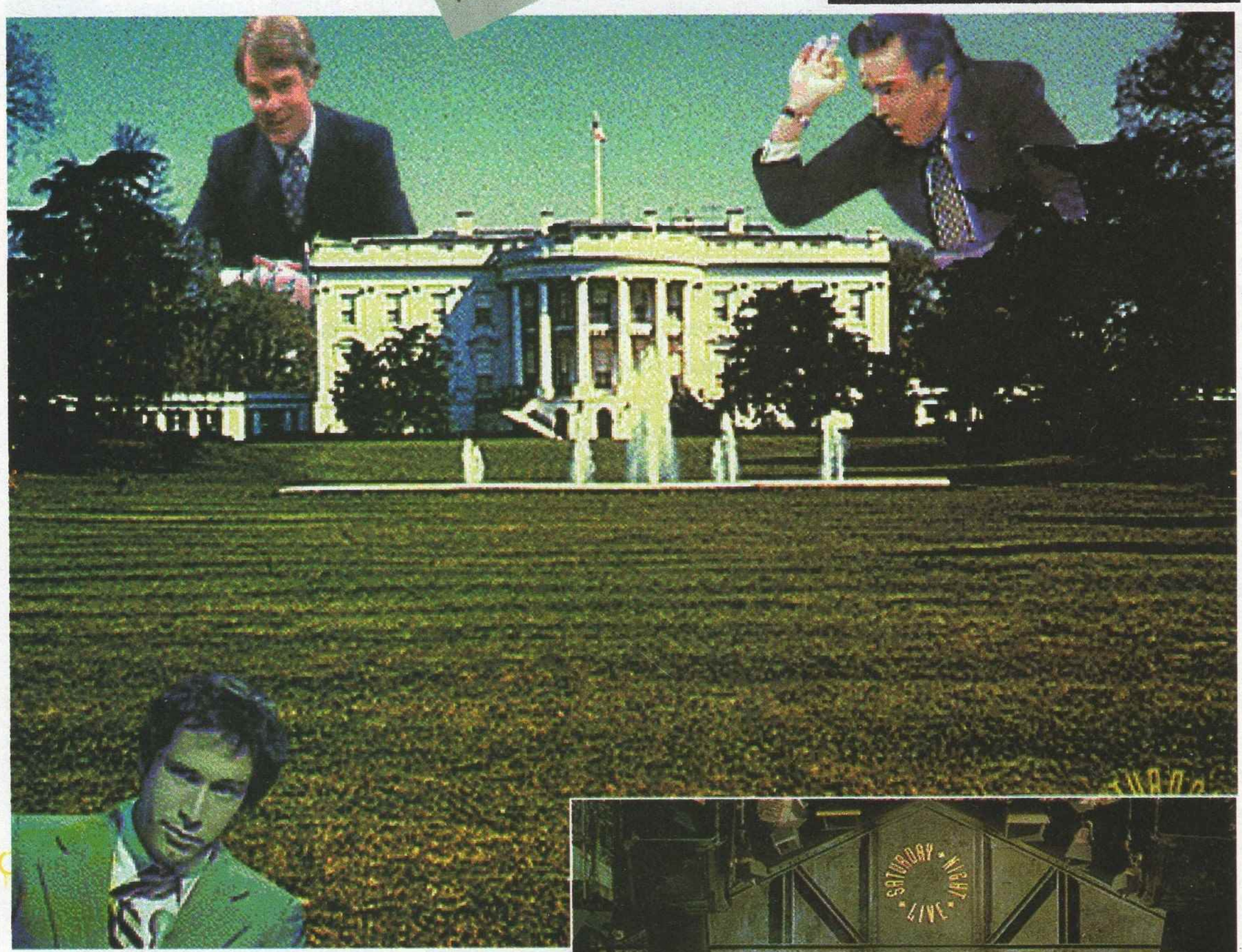
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
3MB	VGA MCGA	AD	JOYSTICK

AD	AdLib
AG	AdLib Gold
RL	Roland LAPC-1 o MT-32
SC	Roland SCC-1
GM	General MIDI
US	Gravis Ultrasound
SB	Sound Blaster
SP	Sound Blaster Pro
S6	Sound Blaster 16
PA	Pro Audio Spectrum
P6	Pro Audio Spectrum 16
AR	Aria

GENERE CABARETTISTICO			
CPU	CD-ROM	RAM	
386	150	4MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
-	VGA 256 COL.	SB	MOUSE

mente è stato trasmesso anche in Italia, senza peraltro suscitare grandi entusiasmi per due motivi essenziali: il collocamento orario (praticamente è stato trasmesso il sabato notte) e la diversità dell'umorismo nostrano poco incline agli aspetti più demenziali.
Ma torniamo al nostro doppio CD. Saturday Night Live è un po' l'enciclopedia dello show. Racchiude tutti i protagonisti e ripropone le gags più divertenti del programma.

Ridere, ridere ridere... Tutto questo al Saturday Night Live

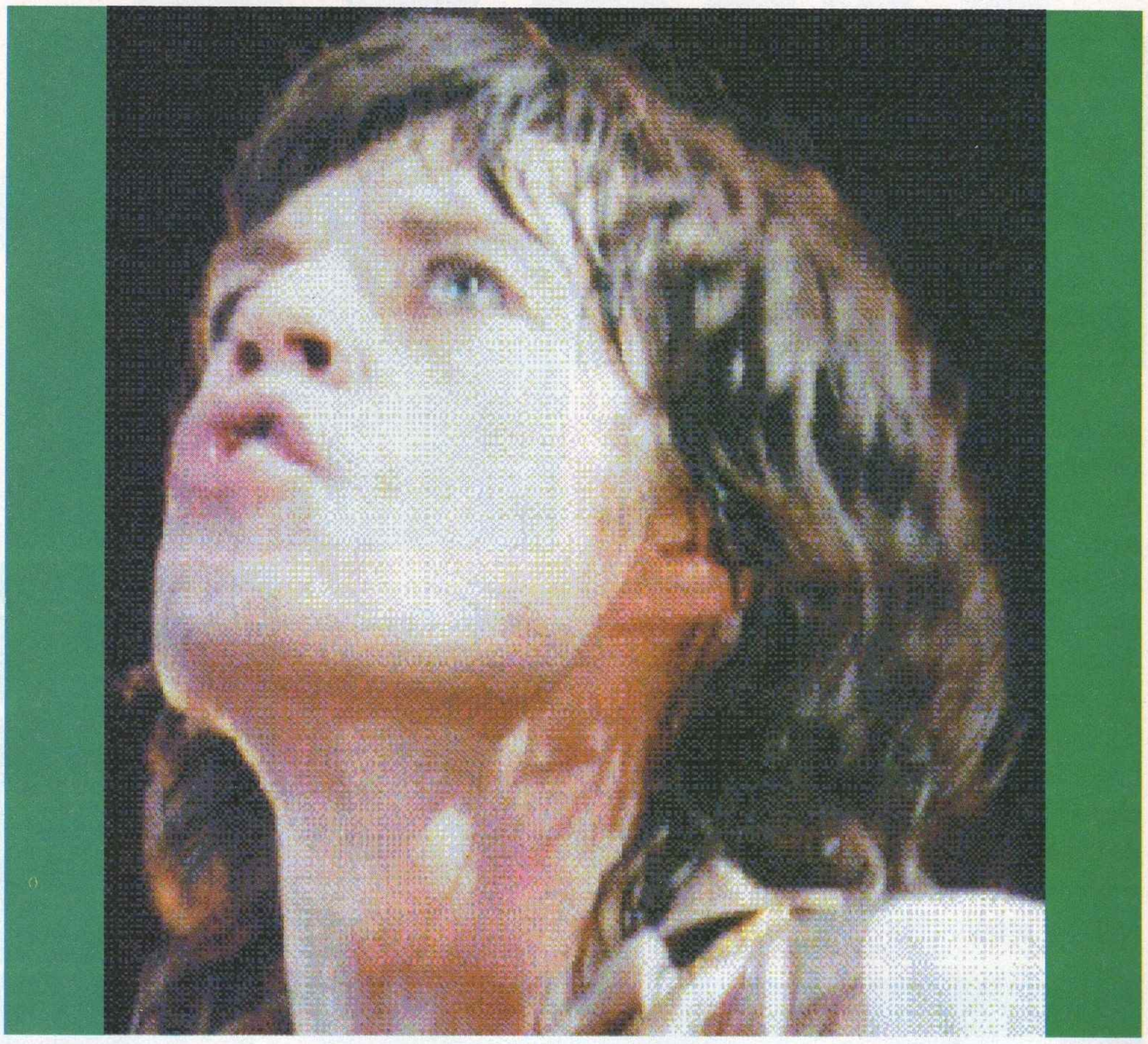


Entrambi i CD richiedono l'installazione del quick time che comunque è incluso.
La schermata introduttiva propone cinque percorsi ideali e un'ingresso privilegiato in prima fila per gustarsi lo show.
Cliccando sul mondo (la prima icona da sinistra) si può assistere ai divertenti notiziari del SNL con una serie di battute al fulmicotone. Ma non è questa la parte che più mi ha "intrippato". Per me personalmente il Saturday Night Show è sempre stato idealmente raffigurato dai Gemelli Elwod e Joliet Jake, al secolo i Blues Brothers con le loro scatenate performance live.
Perciò la mia ricerca si è subito orientata in tal senso, e ho avuto fortuna, infatti la seconda icona, rappresentata da una chitarra elettrica, racchiudeva quanto andavo cercando.
Cliccando su di essa si mette a roteare e compare uno schermo televisivo sui cui si possono selezionare vari artisti. Un paio di cliccate verso destra ed ecco comparire loro: i mitici "fratelli Blues". Un'ulteriore doppia cliccata e parte una scatenatissima versione di "Everybody needs somebody to love" un po' il loro cavallo di battaglia, o perlomeno il loro pezzo che preferisco.
La terza icona rappresenta una birra. E' la parte del CD-ROM che racchiude gli spot pubblicitari seri (Clavin Klein ad esempio) e parodistici (anche qui spicca John Belushi).
Non mancano le parodie della casa bianca la cui icona è rappresentata proprio dall'omonimo edificio e l'album fotografico in cui sono racchiuse le immagini più simpatiche, insolite e divertenti.
I due CD hanno una struttura identica, nel secondo troverete le cose più recenti dello show, e in particolare i due "fusi di testa" protagonisti anche del film e altre chicche divertenti e poco note al pubblico italiano.
Complessivamente SNL è un buon CD-ROM, molto divertente e immediato, da esplorare con calma. L'unico suo limite è che molte sequenze e gags della seconda parte sono apprezzabili solo da un pubblico di affezionati, oppure da amanti del genere demenziale, perché molti volti che sfilano sul video sono assolutamente sconosciuti.
Mentre il primo CD, quello riconducibile all'epoca d'oro di SNL, è più universale perché "popolato" da personaggi che ormai sono diventati storici, tra cui non potremo mai citare abbastanza il grandissimo John Belushi!

M.C.

MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA OF ROCK N' ROLL

Tutto il rock anni 60. In un solo comodo CD

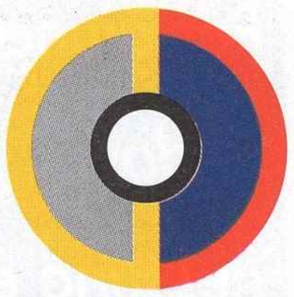


GENERE MUSICALE CASA POLYGRAM			
CPU	CD-ROM	RAM	
386	150	2MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2 MB	VGA 256 COL.	SB	MOUSE

Ricordo con affetto la mia cameretta di un tempo con gli scaffali strapieni di vecchi 33 giri. Vinili stipati fino ad utilizzare tutto lo spazio residuo. Talmente compressi che togliendone uno si verificava una specie di reazione a catena che determinava il crollo pressoché contemporaneo del complesso puzzle e la caduta di tutti, dico tutti i dischi.
Beh, altri tempi, provo ad immaginare ora come sarebbe la stessa cameretta con tutti gli scaffali vuoti e un solo CD-ROM solitario tristemente inclinato su di un lato.
Eh, sì, perché i tempi cambiano inesorabilmente e oggi una raccolta completa di immagini, cantanti, canzoni, dell'epopea rock degli anni '60 trova spazio in un solo CD-ROM.
Questa enciclopedia multimediale racchiude ben 1500 canzoni, 50.000 album, poster, fotografie e tutti i dati relativi agli artisti di quel periodo.
A dire la verità molti nomi contenuti, pur appartenendo alla storia del rock, mi suonano completamente sconosciuti, comunque all'interno troverete cantanti di collegamento tra la vecchia generazione e le nuove. Qualche esempio? David Gilmour, Rod Stewart, Mick Jagger, tanto per citarne alcuni.
La Multimedia Encyclopedia of Rock n' Roll risulta estremamente semplice da utilizzare.
Si accede ai vari archivi utilizzando la barra del menu che contiene tutte le opzioni necessarie. A dire il vero queste ultime non tantissime, considerando la complessità dell'opera speravo in qualcosa di più, forse sono stato abituato troppo bene da sontuose presentazioni di altri titoli multimediali con icone colorate tutte da cliccare. Qui non c'è niente di tutto questo, ma di quel che c'è non manca niente, verrebbe da dire parafrasando Paolo Rossi.
In effetti l'enciclopedia risulta essere veramente completa, anche se poco cromatica graficamente.
Si può accedere facilmente a tutte le informazioni di oltre 50.000 album, tutti corredati di una scheda esplicativa.
Inoltre tra i 1.500 singoli contenuti potrete scoprire delle rarità e dei bootlegs da collezione, che vi faranno sussultare di gioia. Il tutto condito con divertenti giochi interattivi per stimolare la vostra partecipazione.
Che dire... se da tempo in molti affermano che il CD-ROM soppianterà per sempre il vecchio vinile determinandone la scomparsa, ci troviamo di fronte al primo esempio di CD-ROM convenzionato con il WWF o qualche altra associazione che persegue nobili intenti: nel caso specifico la sopravvivenza nel tempo del caro buon vecchio 33 giri.Questa sarà forse una contraddizione, ma quantomai gradita per chi è indissolubilmente legato ad un epoca indimenticabile.

M.C.

TUTTO IL MILAN



A tutto Milan

Per anni ho trascorso beatamente le mie domeniche pomeriggio in curva. Non quella dell'autostrada a causa di impreviste e seccanti forature della gomma dell'auto, ma quella ben più cara dello Stadio Meazza - anche se a me piace ricordarlo come San Siro-. A quelle domeniche pomeriggio sono legati mille e mille ricordi, quasi tutti poco piacevoli perché nel momento in cui è arrivato Sacchi, io avevo già deciso di non rinnovare la tessera e di abbandonare le allegre Brigate (rossonere).

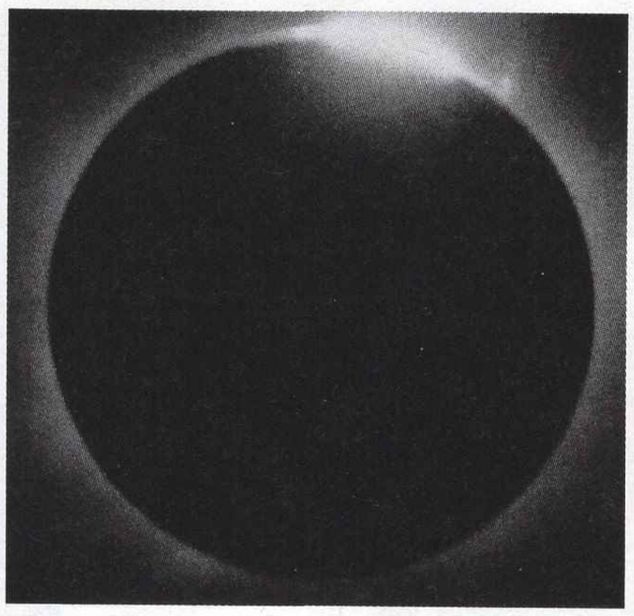
GENERE SPORTIVO		
CASA MOZART		
CPU	CD-ROM	RAM
386	150	4MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
4 MB	VGA 256 COL.	SB	MOUSE

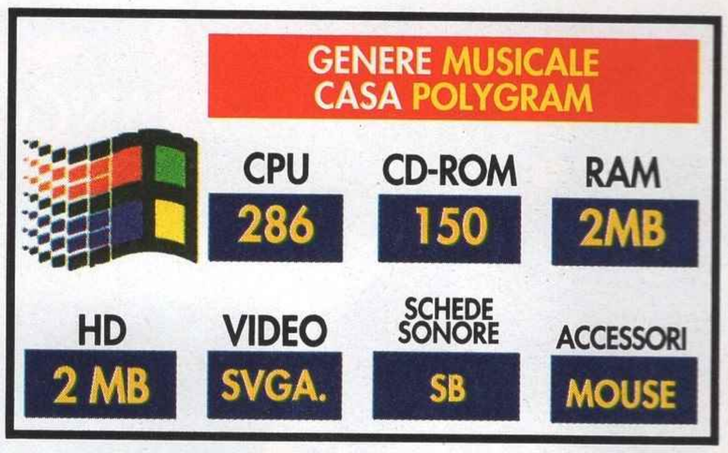
Come dire che mi sono perso il meglio e che per anni ho sofferto le pene dell'inferno non immaginando che il Milan dei Tosetto, Buriani e Novellino, sarebbe mai diventato lo squadrone che per anni ha dominato il mondo.
In parte per rimediare a questa mia lacuna storica, in parte credo per interessi più propriamente commerciali, la Mozart ha messo in commercio un CD-ROM interamente dedicato al Milan.
All'interno troverete tutto, ma proprio tutto quello che riguarda le gesta dei diavoli rossoneri dall'anno di fondazione, il lontano 1899, ad oggi.
Tutto il Milan in CD-ROM contiene 50 minuti di immagini filmate e 600 fotografie dei campioni di oggi e di ieri: i loro storici successi, i gol più belli e 350 pagine di storia scandita dai vari record.
Inoltre, troverete anche un inedito quiz interattivo: 99 domande per sondare la vostra preparazione calcistica.
Il CD-ROM è disponibile in formato PC Windows e Macintosh, è in vendita in edicola e ne sono state stampate 20.000 copie... perciò affrettatevi!

M.C.

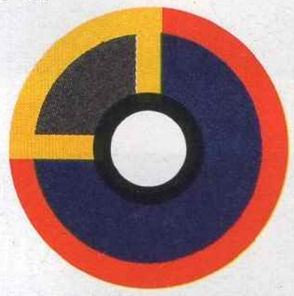
UNIVERSO

Per giungere la dove nessuno è mai arrivato





L'universo e le stelle hanno sempre esercitato un fascino magnetico su tutti noi, un cielo stellato in una serena notte d'estate riesce sempre a toccare l'anima e a sbrigliare la fantasia; quanti pianeti orbiteranno attorno a quei soli, su quanti di essi c'è vita... Con questo CD potrete finalmente staccarvi dal suolo della nostra cara vecchia terra per viaggiare con l'astronave della fantasia alla ricerca di nuovi mondi e nuove civiltà per giungere là dove nessun uomo è mai giunto prima. Beh... non esageriamo, aprendo la confezione non troveremo ad accoglierci il capitano James Kirk né il suo successore Jean Luc Picard, il CD-ROM della CRONODATA non ci conferma né ci smentisce l'esistenza degli UFO, ma ci fornisce comunque un primo approccio all'astronomia. In esso troviamo molti programmi ed un mare di immagini ad alta risoluzione (circa 1000) destinati agli appassionati del settore e a chi vuole saperne di più. Abbiamo dei planetari che sono in grado di visualizzare la volta celeste come apparirebbe guardata da un punto qualsiasi del nostro pianeta e in un momento da noi indicato: potremo così prevedere le eclissi o i passaggi delle comete, oppure vedere quanto è alto il sole al polo nord a mezzogiorno del 15 agosto senza muoverci dalla nostra poltrona. Troviamo degli applicativi che ci aiutano nell'individuare la posizione dei satelliti geostazionari per puntare la parabola full-optional appena acquistata e pagata un occhio della testa. Per gli scienziati in erba sono disponibili programmi di simulazione di sistemi gravitazionali per vedere come si comportano i pianeti del nostro sistema solare, oppure per verificare cosa succede se avviciniamo la terra al sole di qualche milione di chilometri o, ancora, se invece di un sole ne avessimo due! Per chi poi ha deciso di investire i sudati risparmi nell'acquisto di un telescopio abbiamo il programmino che, dato il nome di un corpo celeste vi indicherà l'alzo e il puntamento per inquadrarlo proprio al centro della lente, ovviamente dovrete fornirgli la posizione del vostro osservatorio in termini di latitudine e longitudine. Vi ho accennato alla grande quantità di immagini presenti sul CD, molte di esse sono ad alta risoluzione (1024x768) e vengono direttamente dall'archivio della NASA, sono tutte in formato GIF a 256 colori e non manca qualche immagine di fantasia realizzata con programmi di ray-tracing. Nel CD troviamo anche un programma di visualizzazione decisamente veloce che ha però dimostrato qualche incertezza con alcune immagini, che, se lette con altri programmi, vengono visualizzate correttamente. Da notare che nelle SVGA più datate può essere necessaria l'installazione del driver VESA, che solitamente giace abbandonato nei dischetti forniti con la scheda stessa. Questo driver si occupa di uniformare i comandi per la gestione dell'alta risoluzione ad uno standard mondiale definito dalla VESA, già integrato a livello hardware nelle schede video dell'ultima generazione. I programmi del CD sono purtroppo tutti in inglese, ma nel campo dello shareware l'italiano è comune quanto il runico antico ai giorni nostri, speriamo che in futuro la situazione cambi.

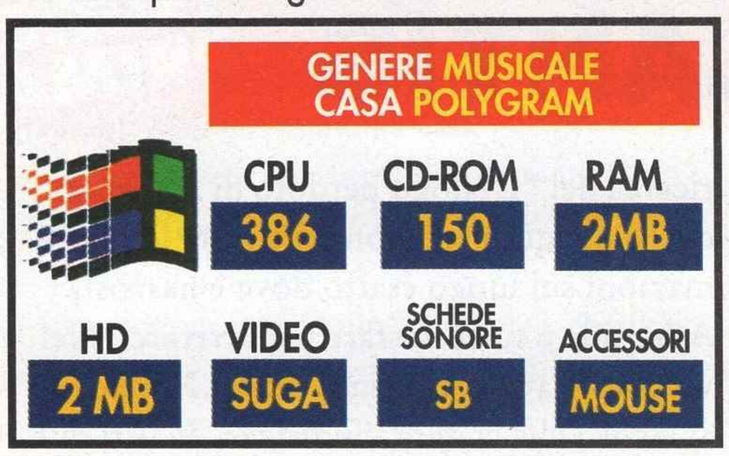


Viaggio nell'universo

D.D.

MULTIMEDIA

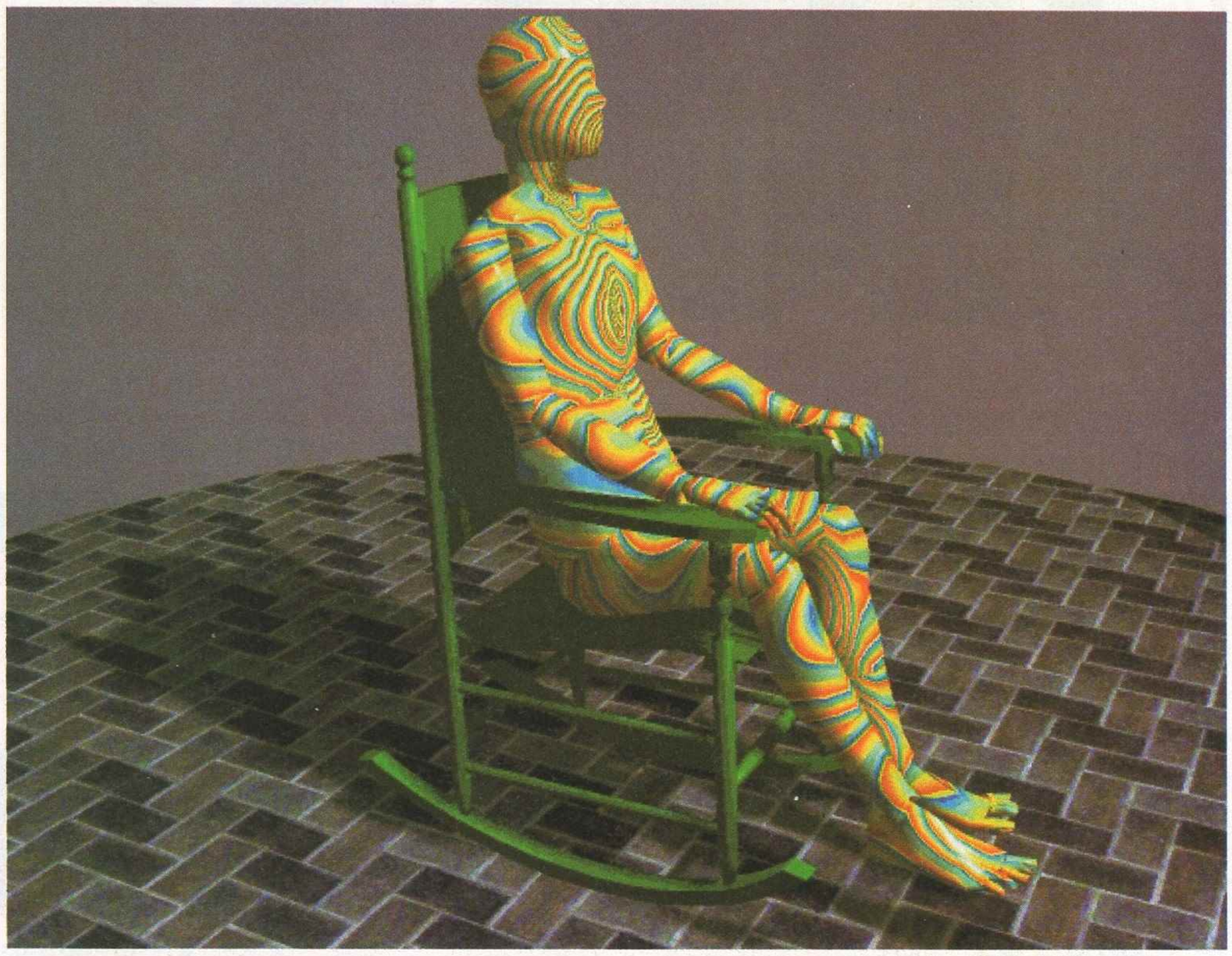
Multimediale è oggi una parola sulla bocca di tutti, viene sbandierata come pregio e vanto di programmi e sistemi operativi che promettono mari e monti. In realtà multimediale sta a significare l'integrazione di più mezzi elementari di comunicazione quali testo, immagini, suoni, animazioni, per meglio trasmettere le informazioni in essi contenute. Attualmente è lo strumento che meglio assume il ruolo di aggregatore di vari mezzi di comunicazione o "media" e che ha in sé "l'intelligenza" per gestire l'interazione con l'utente e il personal computer. La necessità di gestire contemporaneamente grafica in alta risoluzione, sonoro spesso digitalizzato e animazioni

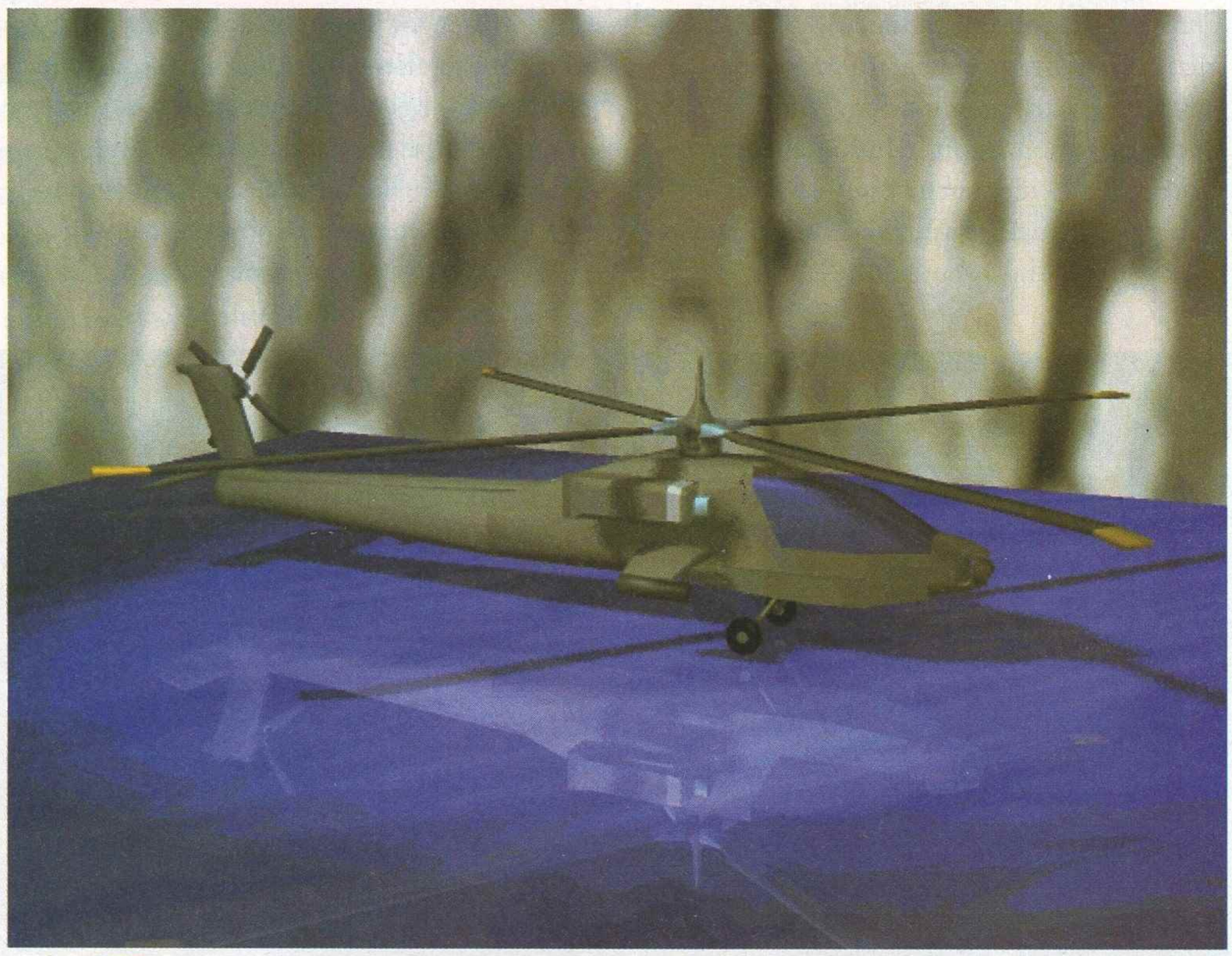


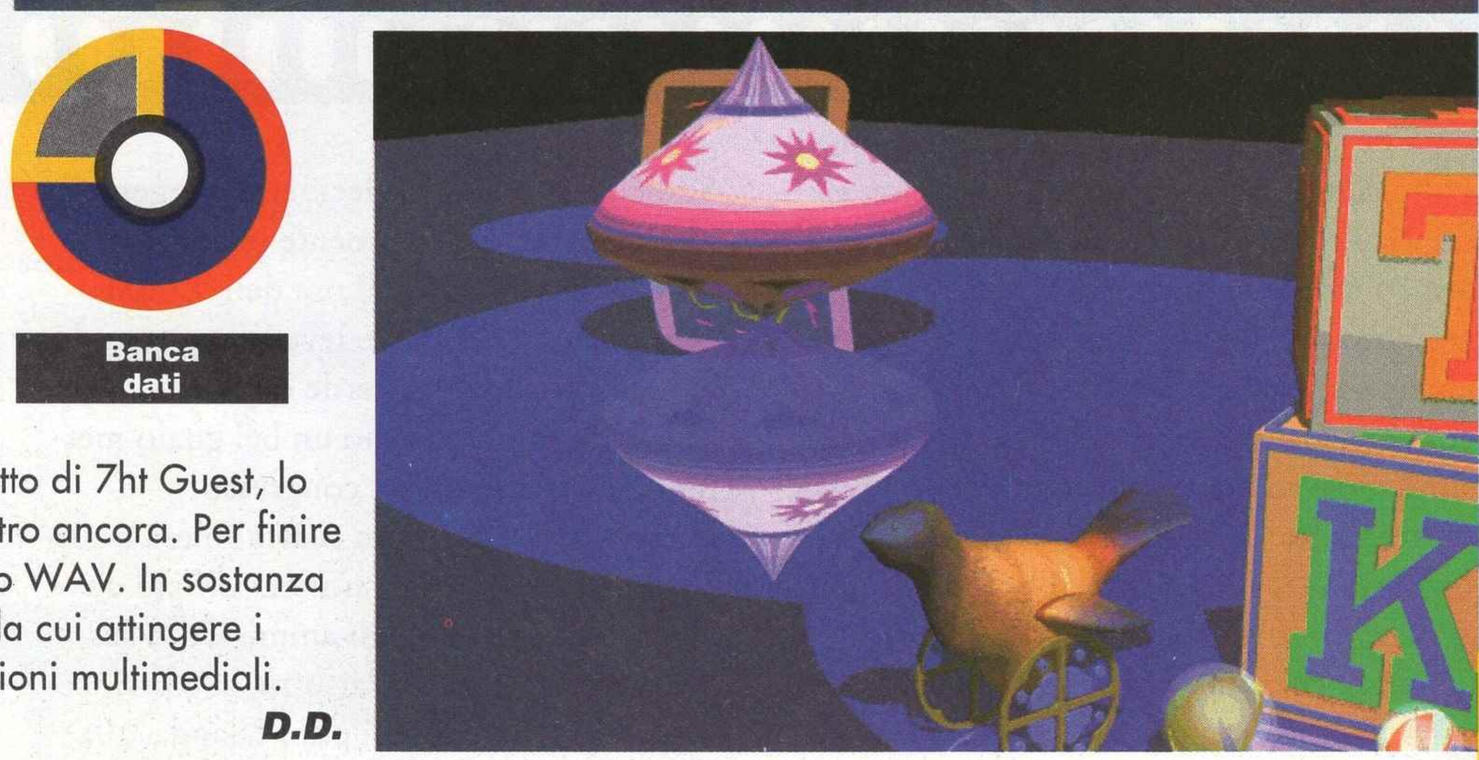
GENERE MUSICALE CASA POLYGRAM			
CPU	CD-ROM	RAM	
386	150	2MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2 MB	SUGA	SB	MOUSE

richiede una grande memoria di massa dove immagazzinare tutti questi dati e un PC con abbastanza "muscoli" da gestirli. Questo è uno dei motivi per cui a "multimediale" associamo subito "CD-ROM" e "Potenza di calcolo". Il CD della CRONODATA intitolato "MULTIMEDIA" può essere considerato una vera e propria banca dati contenente suoni, immagini ad alta risoluzione, animazioni in formato VGA e Super VGA, file audio digitalizzati e dimostrativi di applicativi realizzati da programmatori professionisti da cui trarre spunto. La navigazione nella marea di file ci viene facilitata dalla presenza di un'interfaccia multilingua (Italiano, Tedesco, Inglese, Spagnolo, Francese) di facile e immediato utilizzo. Le animazioni Super VGA sono in formato FLC 640x480 a 256 colori e sono state realizzate dall' ormai celeberrimo programma 3D Studio della Autodesk; nel reparto immagini troviamo delle splendide realizzazioni prodotte da programmi di Ray Tracing affiancate da foto digitalizzate di bellissimi paesaggi e sullo scaffale delle DEMO troviamo un bel JUKE-BOK, un pezzetto di 7ht Guest, lo stupefacente UNREAL dei Future Crew, ed altro ancora. Per finire ci sono 200 file audio digitalizzati in formato WAV. In sostanza possiamo considerare questo CD una fonte da cui attingere i mattoni con cui realizzare le nostre applicazioni multimediali.

D.D.







Molti di voi avranno già giocato Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Marco Barbieri ha fatto di più: lo ha risolto! Eccovi la prima tiratissima parte!

INDIANA JONES

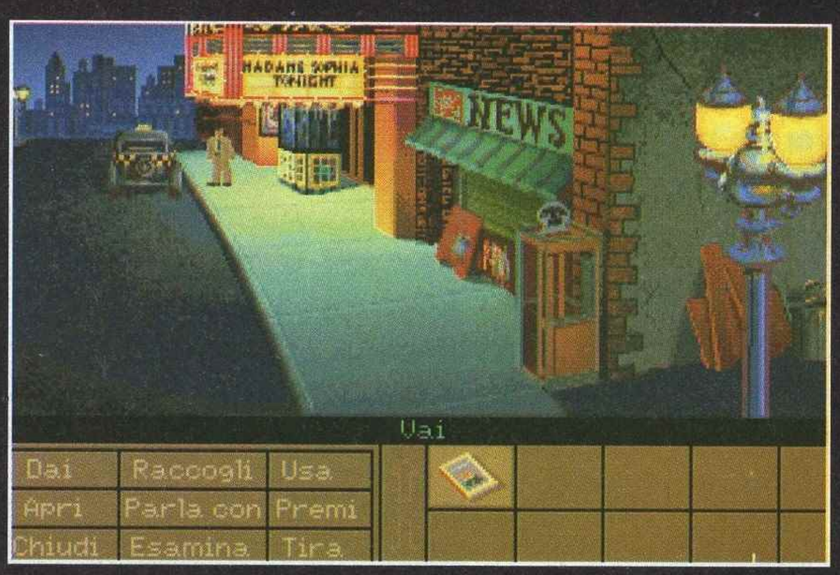
and the FATE of ATLANTIS

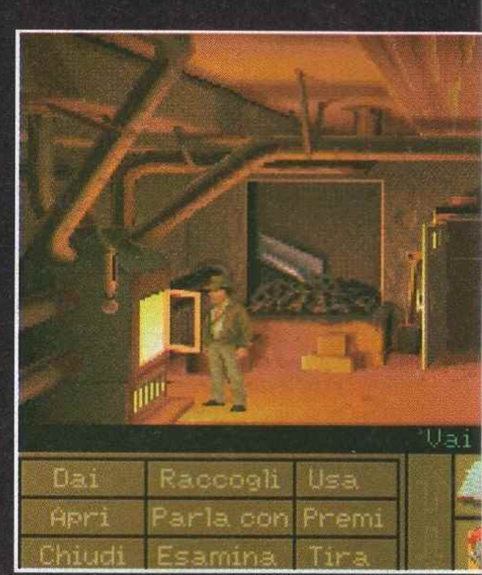
PARTE PRIMA

Questa è la storia di Indiana Jones alla scoperta di Atlantide e dei suoi misteriosi tesori. Il nostro amico dovrà risolvere non pochi enigmi ma, confidando nel nostro aiuto, se la caverà anche questa volta, nonostante qualche ammaccatura rimediata già nei titoli di presentazione.

no le difficoltà; visto che di biglietti, nisba, non ci resta che entrare dal retro (passando prendiamo il giornale), dove c'è una scaletta raggiungibile spostando un po' di casse. L'addetto alle luci non sarà tanto disponibile a farsi da parte e dopo vari tentativi in cui seguiremo la storia raccontata da

ricerca del "Dialogo perduto di Platone", che, a quanto pare, contiene tutte le informazioni sul luogo esatto dove è nascosta Atlantide e su come fare per arrivarci. Nel vecchio scavo troveremo il dott.Heimdall al lavoro che ci darà l'indirizzo di altri due personaggi al corrente della questione che

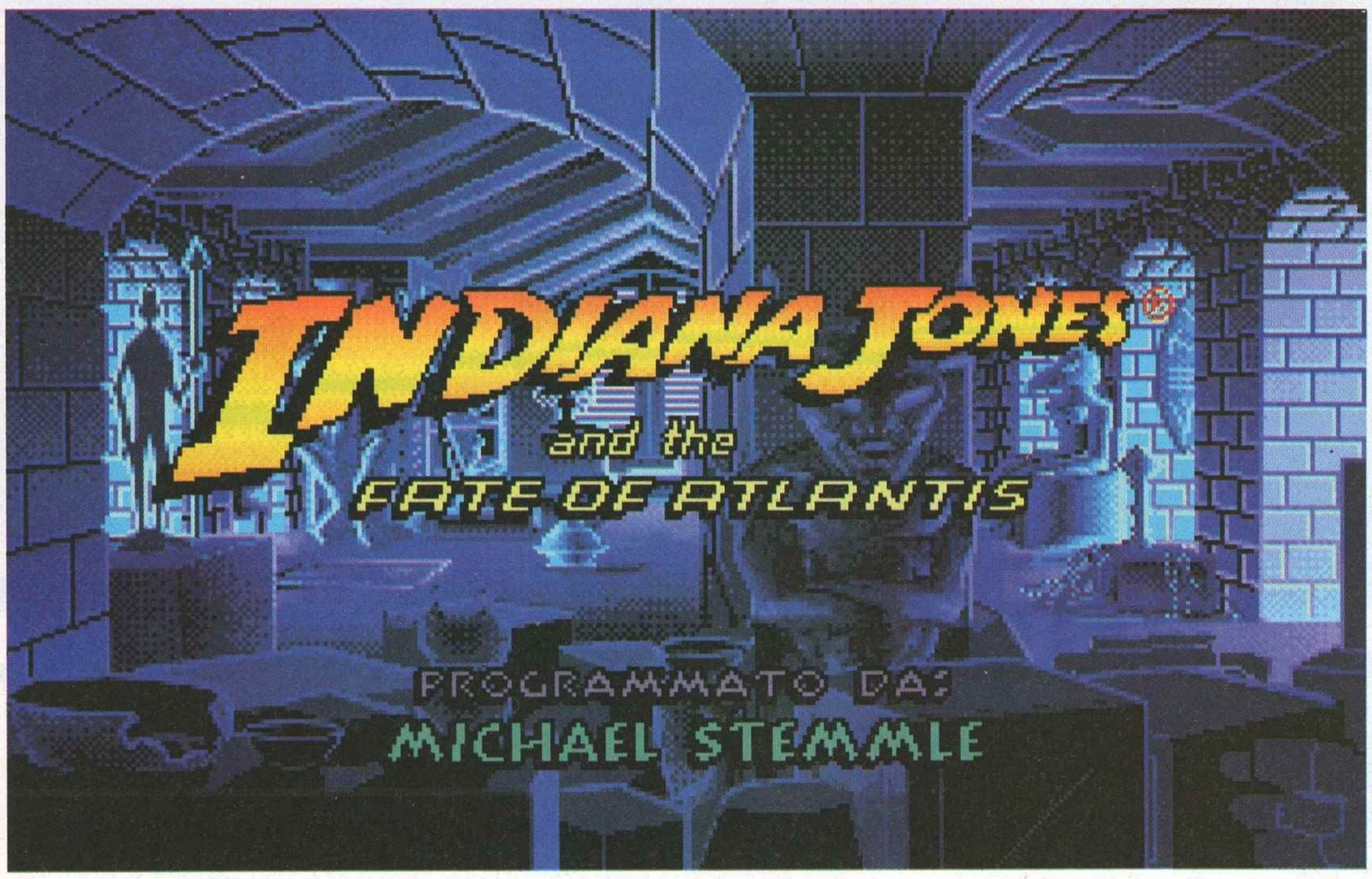




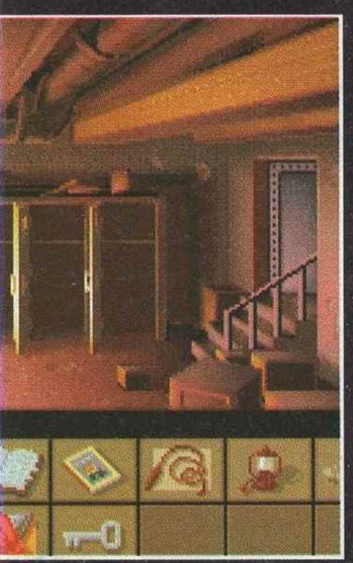
Naturalmente i cattivi ci sono sempre, e, dopo aver trovato la "statua cornuta" nell' armadietto vicino alla caldaia, avremo appunto una discussione, se così si può chiamare, con il cattivo KERNER, che ci convincera a prestargli il nostro preziosissimo oggetto appena conquistato a suon di cadute. Che fare? Boh, andiamo a New Jork a chiedere delucidazioni alla più grande esperta sull'argomento "Atlantide" la nostra amica Sophia, che sta tenendo una conferenza in un teatro. E qui comincia-

Sophia alla platea, si deciderà a leggersi il giornale da noi gentilmente offerto e si allontanerà beato. E' l' ora dell' azione. Diamoci da fare con le leve fino a quando le luci segnaleranno verde e, premendo il pulsante, combineremo un bel guaio mettendo la parola fine al congresso. Dopotutto Sophia non si arrabbierà neanche tanto e ci inviterà nel suo ufficio dove avremo la possibilità di ammirare la sua magica collana e, soprattutto, la convinceremo a partire con noi per l'Islanda, alla

ci sta a cuore e che, naturalmente, noi ci affretteremo a contattare. COSTA, per la verita, non ci sarà di grande aiuto, nonostante l'intervento di Sophia, perché ci chiederà qualcosa in cambio delle informazioni a sua disposizione e, purtroppo, noi non abbiamo ancora nulla di interessante da proporgli. STERNHART, invece, ci permetterà di visitare il tempio di TIKAL. Calma e gesso; prima di incontrarlo dobbiamo superare la giungla, usando la frusta contro il roditore che, spaventato, andrà a



farsi acchiappare da un serpentaccio. Inoltre dovremo anche fare qualche tentativo nei sentieri oscuri per arrivare, usando proprio quell'albero ora libero da sorprese, al tempio. Nel chiosco là vicino troveremo una lampada, ma il professore non ci permetterà di prenderla e ci farà una domanda per appurare la nostra preparazione. La kerosene, ci permetterebbe di sciogliere la spirale "un po' diversa" che abbiamo notato prima. La spirale è nostra! Non ci rimane che usarla sulla testa di animale alla nostra sinistra e, tirando la proboscide, facciamo aprire una porta. Miracolo, dice il professore e, ehi, un momento...cosa prendi? Dove vai? Scomparso, dileguato. Non il Dialogo perduto di Platone. Ecco, lo sapevo, dobbiamo tornare al punto di partenza. Ripartiamo dal nostro ufficio e prendiamo il barattolo di maionese nella ghiacciaia, magari ci serve, e poi andiamo nel palazzo di fronte a cercare questo famoso libro. Dove sarà? Dunque, innanzitutto dobbiamo raccogliere tutto quello che ci può servire. Lo strofinaccio sporco giù in caldaia, la gomma sotto la sedia in biblioteca, la punta di freccia sullo scaffale al piano di sopra; e, al piano successivo? Ecco la maionese alla ribalta; usata con il totem ci permette di farlo scivolare fin sotto l'apertura sul soffitto. Ecco trovata un'urna che contiene una chiave. Abbiamo tutto? Proviamo. Ridiscendiamo e proviamo ad aprire un baule dietro la grande cassa; c'è? No. Allora in biblioteca. Apriamo la libreria rovesciata usando la punta di freccia con lo strofinaccio con le viti. Aperta? C'è? No. Giù in caldaia c'è però uno scivolo; usiamo la gomma e saliamo. Ma guarda che belle statuette di gatti. Ehi, ma una è di cera!!! Sciogliamola nella caldaia e ...c'è? Si!!! Beh, a questo punto

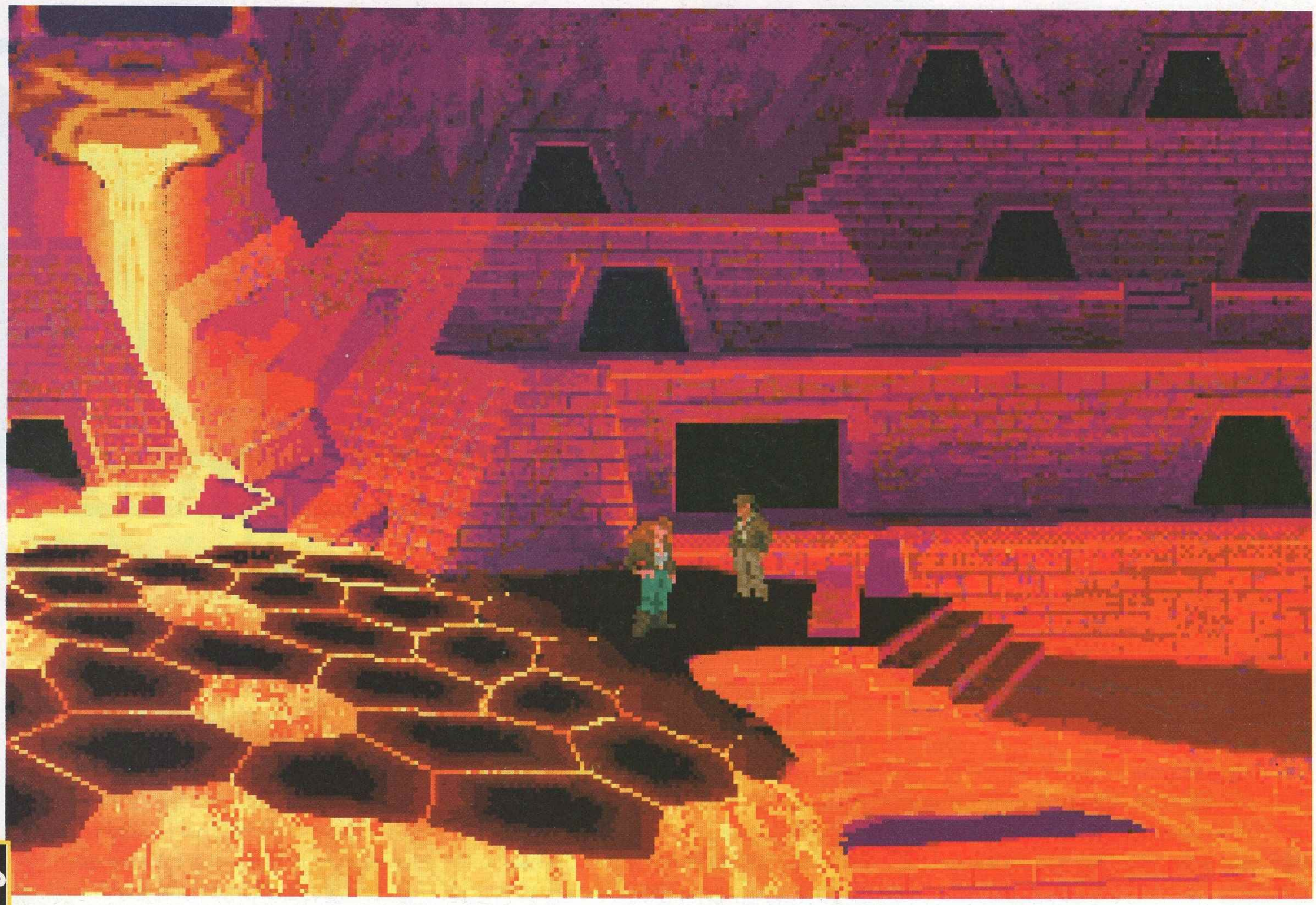


Indiana Jones a Montecarlo davanti all'hotel: deve assolutamente individuare il trottier

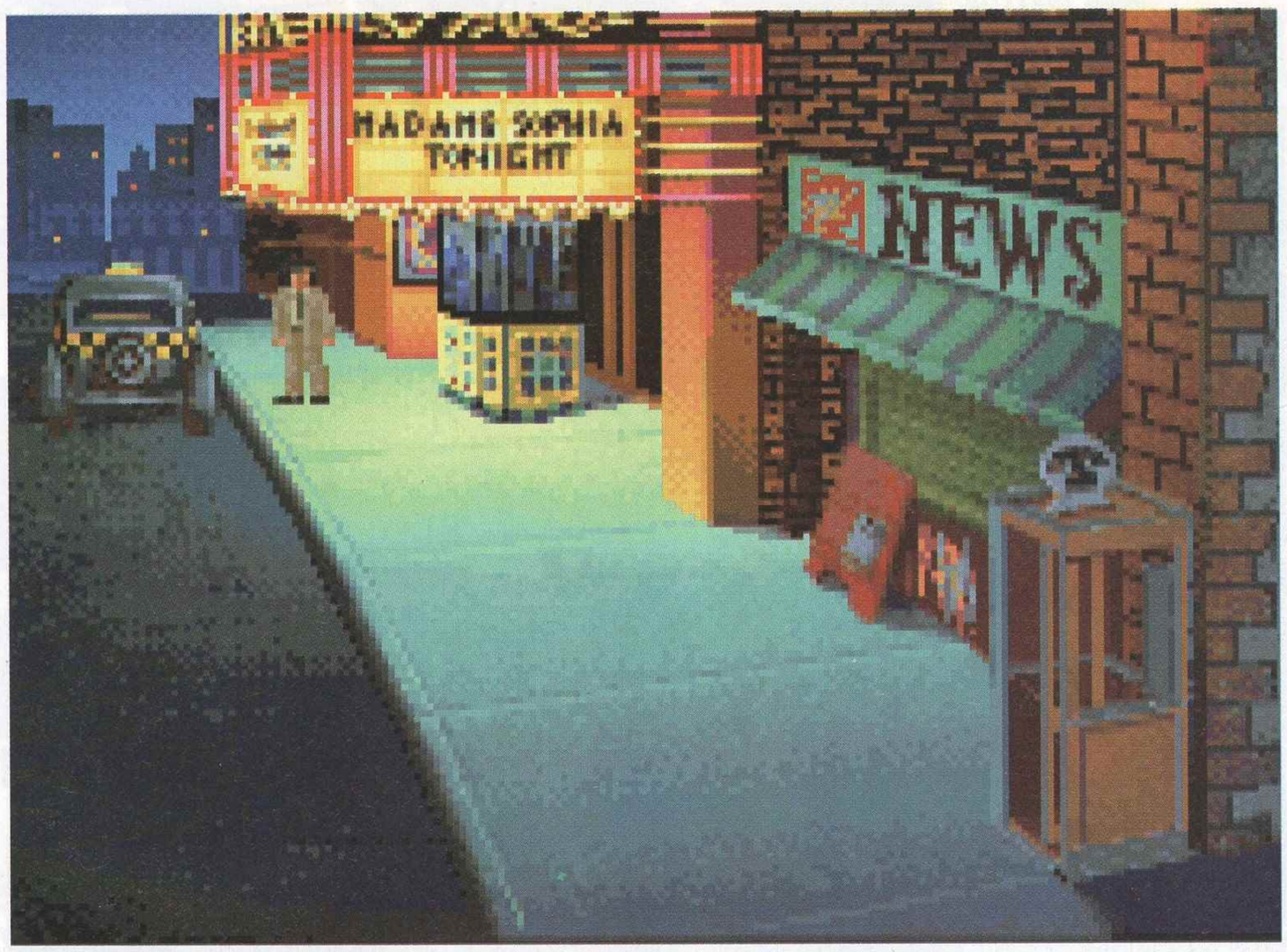
CONTINUA...

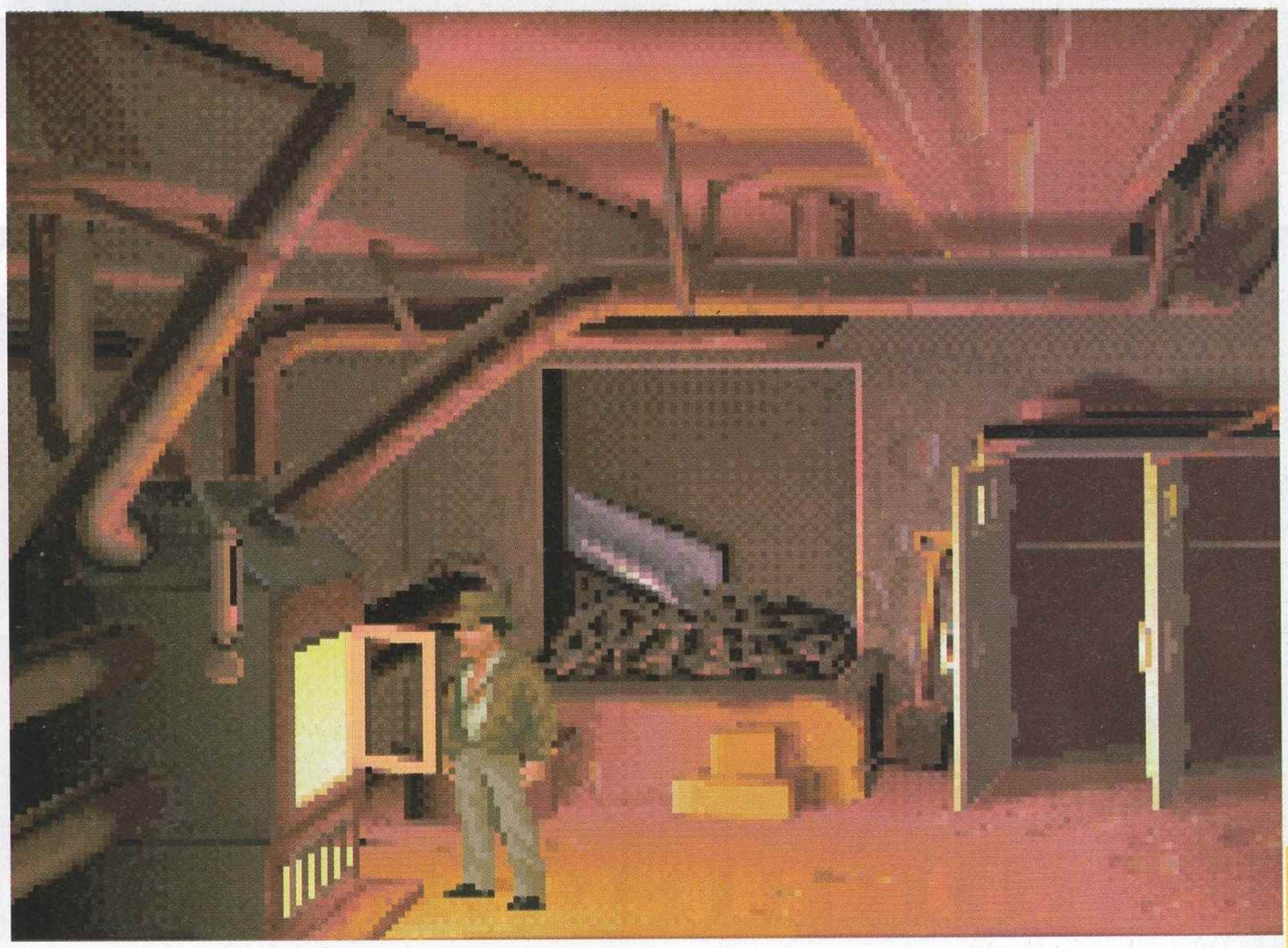
risposta? Boh! Qual'è il titolo? Nebbia assoluta. Non rimane che tirare a indovinare; purtroppo non siamo fortunati. E allora? Semplice. Interrogando il pappagallo appolaiato sugli alberi otterremo la risposta da dare alla riedizione della domanda del prof. Uffa! Non basta la scuola, gli esami non finiscono proprio mai!!! Entrati nel tempio e guardando un po' in giro, penseremo che, se Sophia tenesse occupato un momentino il mister, noi potremmo andare a raccogliere la lampada che, contenendo ci resta che osservare con attenzione fino che vedremo scintillare una amichevole pallina che ci servira più avanti. Sophia, che si fa? Mah, torniamo in Islanda dal nostro amico scavatore, lui magari... E, invece di magari, lui si è proprio raggelato. Però lì c'è una statuetta nel ghiaccio. La prendiamo, anche se per fare ciò dobbiamo usare la nostra pallina scintillante. E certo, forse è proprio l'oggetto che serve come merce di scambio con COSTA. E allora, proviamoci! Alle Azzorre, sapremo dove è nascosto possiamo leggerlo... e non capiamo nulla! E neanche Sophia, o quasi. Cosa? Algeri? Partiamo insieme o la lasciamo a casa? Io preferisco la compagnia: "Fai le valigie, donna". Al negozio di OMAR c'è di tutto, non solo "informazioni". Una bella maschera gratuita può anche farci comodo. Sì, va bene, andiamo pure a Montecarlo, magari TROTTIER può essere uno spiraglio di luce. Il problema è che, non conoscendolo, dobbiamo fermare tutti quelli che entrano in albergo nella speranza di

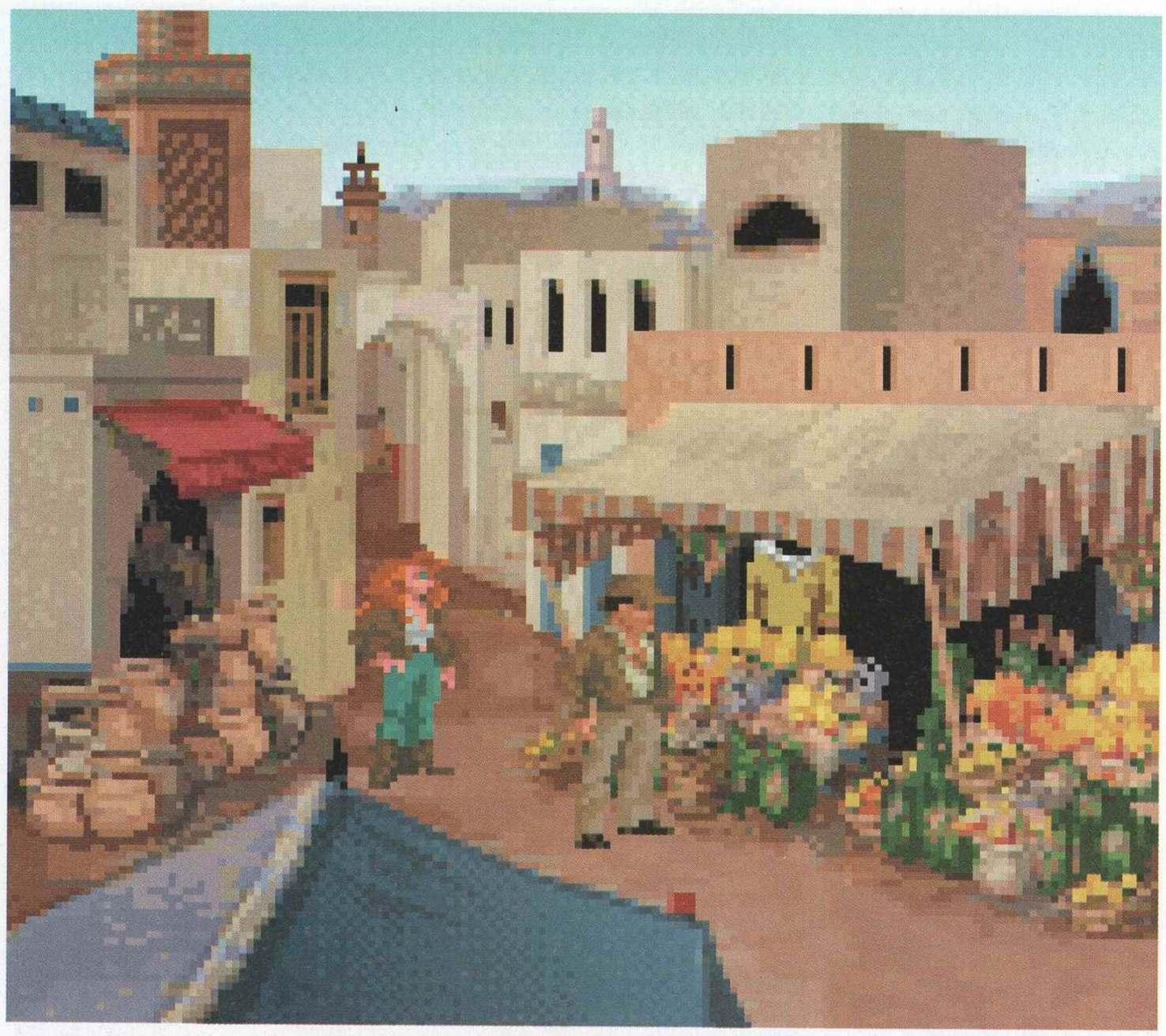
trovarlo. Bene, Sophia, ci penso io, tu entra in albergo e aspetta fiduciosa. "Scusi, è lei mr.Trottier?", "No...", "Scusi, è lei?", "Sì", "E lei chi è?", "Indiana Jones, per servirla, le interessa parlare del suo futuro?" Cortesia per cortesia, lui ci farà una domanda tranello e, una volta beccata la risposta adeguata, lo seguiremo nella sua camera. Qui, mentre Sophia lo intrattiene, noi prenderemo il lenzuolo dal letto, la torcia dalla credenza e, spenta la luce, ci trasformeremo in un fantasma indossando la maschera, il lenzuolo e accendendo la torcia. Buuuhhh, che paura!! Il nostro amico se la dà a gambe lasciando sul tavolo la pietra del sole. Sophia, che ne dici? Facciamola vedere a OMAR di Algeri, può darsi che lui ne sappia qualcosa. Così, oltre a sapere cose interessanti, verremo in possesso di una bella mappa degli scavi in corso. Come ci arriviamo alla "X"? Ma certo, con la mongolfiera! Però ci vuole il biglietto. OK. Parlando con il mendicante verremo a sapere che lui ha fame (bella forza, che mendicante sarebbe sennò). Ma noi siamo buoni e allora andremo a prendergli qualcosa da mangiare al negozio del venditore, che ne sò, un piccioncino può andar bene? Sicuro che va bene. Il problema è semmai come averlo; in cambio della maschera? No. E allora cosa? Muniamoci di pazienza e cambiamo la maschera da OMAR con qualcosa d'altro. Torniamo dal venditore... va bene questo? No. Continuiamo a scambiarlo fino ad ottenere il cambio e, avuto il piccioncino, il



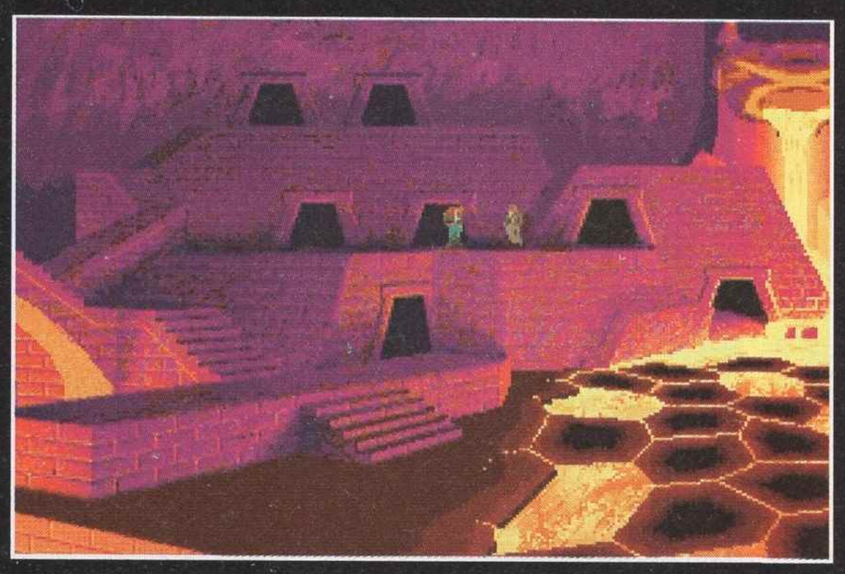
mendicante sarà felice di darci come simpatico omaggio il biglietto della mongolfiera. Ma non basta, purtroppo. Il filo che tiene legato il pallone non ci permette di partire: quella che osserviamo è solo una veduta panoramica. OK, ci serve un coltello. Guarda caso c'è giusto in piazza un lanciatore di coltelli che fa il suo spettacolo o almeno tenta, visto che nessuno si offre volontario. Dovremo convincere Sophia ad avvicinarsi e, con una spinta, ecco la volontaria. Alla fine dello spettacolo il coltello in regalo è la classica ciliegina sulla torta. Si parte. Probabilmente la maggior parte di noi non ha mai guidato una molgonfiera, ma con zavorra, qualche sfogo e tanta pazienza si può fare. Ci fermeremo ogni tanto nelle oasi a chiedere informazioni ai Tuareg mostrando la mappa con la "X" e, finalmente, arriveremo. Mentre Sophia scomparirà in un buco nella sabbia, noi scenderemo la scaletta dopo aver visto che il camion è proprio un catorcio da demolizione. Oh bella, siamo al buio. Andiamo avanti con circospezione e cerchiamo di accaparrarci quanto più possibile. Ehi, ma questo è un generatore!!! Però non funzia; per forza! Manca la benzina. Allora è semplice, visto che abbiamo un tubo e un barattolo d'argilla, possiamo prenderla dal serbatoio del camion. Tutto fatto? Adesso si accende il generatore; e luce fu. Guardandoci un po' in giro troveremo certamente una parete scrostata su cui usare il pezzo di chiglia e scoprire che, usando la pietra del sole con la giusta combinazione, riusciremo a liberare Sophia. Per gratitudine avremo in cambio un bellissimo pesce d'ambra (ci servirà?) e la calotta dello spinterogeno. Non mi dire che manca la candela!!! Prendiamola dal generatore! E con tutto questo saremo anche capacissimi di far partire il camion là fuori. Sophia, scusami,

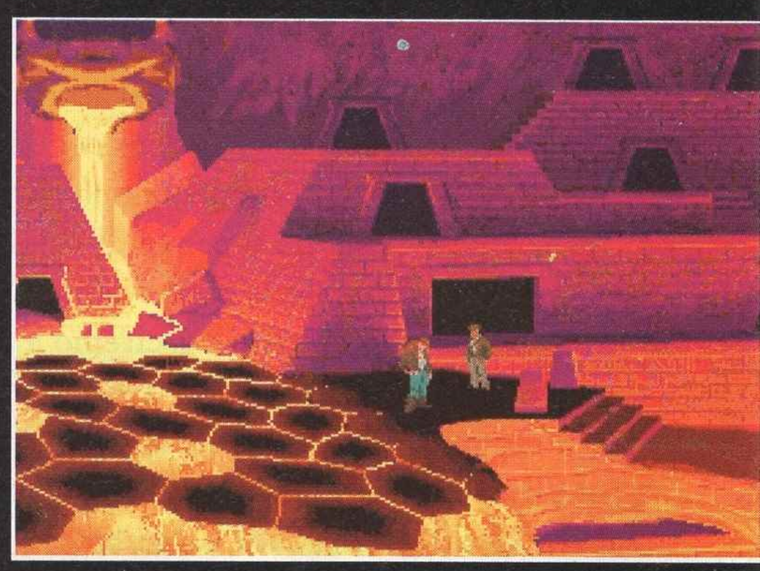






che facciamo? Ma andiamo a CRETA, no?..... Arrivati a Creta no... dico, da che parte? Bah, incominciamo dagli scavi a sinistra e vaghiamo nelle varie stanze che sembrano tutte uguali. Sembrano, perché in una c'è una mappa dipinta sul muro. Aspetta un po' che mi faccio uno schizzo; cos'è quello? Una coda di toro e quell'altro? Una testa di toro. Fammi un po' vedere cosa c'è fuori. Quanti cumuli di pietre! Questo cumulo non si muove, questo nemmeno, ehi, ma questo sì: ecco la testa di toro e sicuramente da un'altra parte c'è anche la coda. Scoperti questi ci ricordiamo del ponticello di legno e del teodolite. Andiamo a prenderlo e proviamo a posizionarlo sulla testa del toro e, guardandoci dentro, miriamo alla sinistra delle grandi corna. Fatto? Click, ed ecco che parte un bel trattino che arriva fino ad una croce. Che bello, facciamo così anche con l'altro cumulo di pietre, ma sulla destra delle grandi corna. Click, altro trattino. OK, croce gialla in vista e punto in cui scavare con il nostro pezzo di chiglia per trovare la seconda pietra: la pietra della luna.





Qui non c'è più niente da fare, torniamo quindi sui nostri passi. Noteremo certamente un piedistallo di pietra con un mandrino, ed è proprio qui che useremo la pietra del sole e poi quella della luna. Il dialogo di Platone ci illuminerà anche questa volta e, con la giusta combinazione, click, si aprirà un passaggio. Il labirinto si presenta ostico immediatamente. Quelle tre teste serviranno pure a qualcosa; purtroppo, se le raccogliamo tutte, si chiude la porta di metallo davanti a noi. Bisogna trovare una soluzione. Due le possiamo prendere subito, l'altra (che ci servira più avanti), la prenderemo dopo essere passati al di là della porta, usando la frusta. E così, con le nostre tre teste di pietra, ci addentreremo nei cunicoli e, gira che ti rigira, troveremo la sorella gemella della porta di metallo di prima, questa volta chiusa. Useremo le tre teste per farla aprire e proseguire. Nel nostro esplorare arriveremo ad una grossa statua in cima ad una scalinata. E' il posto giusto!!! Sembra che quella specie di botola traballante serva a qualcosa e, infatti, facendo cadere la testa della statua con la nostra immancabile frusta, si trasformerà in una specie di ascensore per i piani bassi. Ehi, ma guarda chi c'è. Il nostro ex amico professor STHERNART, morto stecchito. Sul biglietto sembra proprio che ci siamo cacciati in un bel guaio. Niente paura, prendiamo il bastone e la pietra del mondo che lui ci aveva repentinamente sottratto al tempio (ricordate?) e vediamo di trovare un'uscita. Se esaminiamo la cascata il gioco è fatto. Saliamo con l'ausilio della catena. "Ehi, Indiana Jones! E io?", "Sophia, rimani lì che poi torno". Dove c'è il pozzo in roccia e la cassetta d'oro, usiamo il bastone con la zeppa per disincagliare il meccanismo. Ora possiamo ritornare alla grossa testa di pietra e, con il bastone usato sulla sua bocca, sarà come premere il bottone che ci farà salire e arrivare a prendere la cassetta d'oro. E Sophia? Sì, va bene, adesso possiamo tornare da lei; naturalmente con lo stesso sistema dell'ascensore nella stanza della statua con la botola. Andiamo Sophia, usciamo di qui. Nella stanza vicina c'è un cancello chiuso, però c'è un buco nella roccia. Solo Sophia può passarci e il nostro arduo compito è quello di convincerla ad infilarsi lì dentro e, arrivando dall'altra parte, aprire il cancello. Dopo un milione di discussioni ce la faremo e proseguiremo nella ricerca di una via d'uscita. Il labirinto è ormai alla fine, rimangono poche stanze da esaminare, e sembra proprio che non ci sia nulla. Ma qui entra in scena il famoso pesce d'ambra. Attenzione!!! Dobbiamo nascondere la collana di Sophia nella scatola d'oro e chiuderla, sennò lo strumento non funziona. Una volta fatto questo, usiamo il pesce in ogni stanza fino a quando ci indicherà chiaramente un muro. Con l'inesauribile pezzo di chiglia ci apriremo un varco e (dopo aver raccolto la pallina dietro la porta) ci ritroveremo nella stanza della mappa.

Marco Barbieri

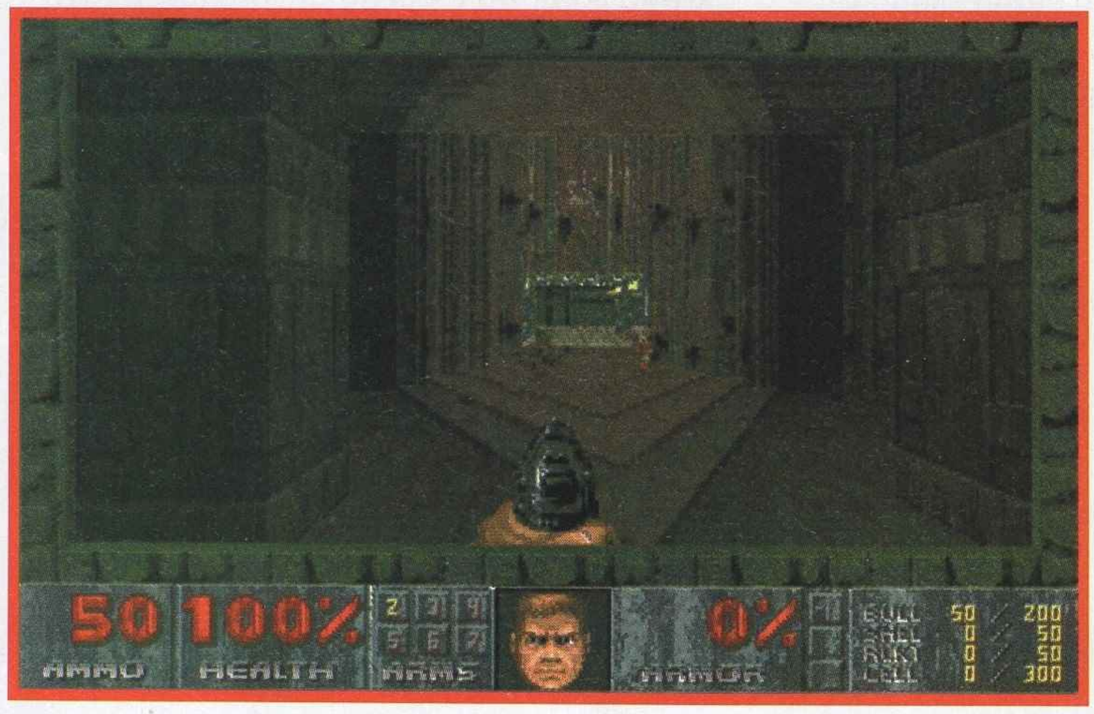
DOOM II

PARTE PRIMA

Ben arrivati, miei fedeli amanti dello sparatutto, a questo capitolo essenziale della saga del signor Wolfstein. Ne sono morte di persone da quando il povero prigioniero ebreo risaliva i piani di un lager nazista per riconquistare la libertà... Ritorna il reich, alleato agli alieni della prima puntata di Doom... e sono tutti più incazzati che mai! Un respiro profondo, una buona dose di adrenalina e via: scopriamo insieme questo luogo di distruzione e di morte.

LIVELLO 1 - ENTRYWAY

Girando a sinistra si trova un'utilissima sega circolare. Bisogna tornare indietro, accoppare i tizi e proseguire. In fondo a sinistra c'è una stanza. Un'interruttore a muro fa scendere un ascensore con una guardia, si sale e si apre il muro dove un secondo interruttore apre la porta per andare in giardino (dove c'è un fucile a pompa). Attenzione alla grata degli imps. In questa stanza c'è anche l'ascensore per il secondo livello ma non è finita... tornando indietro ci sono ancora un paio di stanze per "riscaldarsi" le dita in vista della lunga epopea che vi aspetta. Attenzione agli interruttori.



LIVELLO 2 - UNDERHALLS

Andate dritti sparati verso la porta davanti a voi. Le sbarre di sinistra scendono facilmente: attivano l'interruttore che apre uno dei pilastri all'entrata. Tornate alla partenza ed entrate nel nuovo cunicolo. Una scalinata a sinistra porta ad una stanza: in fondo c'è la doppietta (o lupara che dir si voglia). Tornando su e girando a sinistra si prosegue sino a trovare una costruzione attorniata da pavimento verde (non è acido). Saltandoci dentro si trova la chiave rossa (prendendola si apriranno alcuni muri che nascondono soldati ed imps). A sinistra della chiave c'è un passaggio segreto con teletrasporto per l'inizio del quadro. Tornate nella stanzetta davanti a voi e aprite la grata rossa, attivando l'interruttore che vi permetterà di far scendere la seconda colonna. Entrate nel nuovo passaggio e troverete due porte blu. La prima dà sull'ascensore, la seconda è in fondo ad una scalinata. Proseguendo finirete in una serie di tre sale di imps che custodiscono la chiave blu. Uscite dal fondo della scala e, aprendo l'ultima porta, cambiate piano.

LIVELLO 3 - GANTLET

Andando sempre dritti e superata la prima - picccola - serie di stanze imboccate una hall presidenziale dai numerosi sbocchi: ci sono parecchi corridoi e piattaforme su vari livelli. Guardando la cartina noterete un pozzo dritto: c'è una mitragliatrice e, continuando per quella strada, la chiave blu. Attenzione: nell'acqua vicino al lanciarazzi (lo vedete sulla colonna) ci sono gli spectres: per individuarli osservate bene il muro in fondo, si notano le sagome distorte. Sempre da quelle parti trovate un teletrasporto che vi porta in cima alla colonna e un interruttore che fa salire il muro che vi permette di raggiungere un secondo teletrasporto (si vede la finestra nel muro lì vicino): lo raggiungerete con un po' di equilibrismo e vi troverete proiettati nella seconda hall (irraggiungibile in altra maniera a causa di un gradino troppo alto). Passata la porta si trova la chiave rossa. Per raggiungerla girate in fondo a destra: la stanza è piena di mostri. Appena entrati c'è un cubo: salendoci sopra si aziona un montacarichi che vi permetterà di raggiungere la chiave. C'è un interruttore da premere per riaprire la porta. Il teletrasporto vi riporta alla seconda hall. Con la chiave rossa potrete raggiungere, con un ultimo sforzo, l'ascensore.

LIVELLO 4 - THE FOCUS

La porta è a destra. Andate dritti sino in fondo ma attenzione alla vostra sinistra. Nella sala-gabbia c'è un interruttore a muro da attivare. La chiave blu è nella parte bassa della mappa (basta seguire il percorso obbligato). Attenzione al pavimento marrone (acido). Consultando la mappa vedrete chiaramente che nell'acido c'è una porta. Con un piccolo bagnetto troverete una bellissima - e utilissima - doppietta a pallettoni. Una volta individuata la chiave rossa - semplice - raggiungetela con gli elevatori. C'è un teletrasporto che vi riporta alla sala delle grate. Dopo la porta rossa c'è la chiave gialla. Per proseguire saltate alla vostra sinistra, prendete il teletrasporto, girate il pianerottolo, attivate l'interruttore verde (fa salire il ponte), trovate il teletrasporto successivo che vi riporta all'entrata. Aperta la porta dell'ascensore salutate il demone che vi accoglie e potrete passare al piano successivo. Per sbocconcellare gli ultimi resti del piano scendete ancora e trovate una mitragliatrice nuova di zecca. Per risalire usate l'ennesimo teletrasporto.

Questa è la prima parte di DOOM II, ovvero i primi quindici livelli, per avere la conclusione definitiva seguiteci sul prossimo numero di K!

LIVELLO 5 - WASTE TUNNELS

Nei tunnel bui e oscuri tre le strade possibili:
- Una freccia luminosa indica la sinistra. Si arriva alla porta rossa.
- A destra ci sono sette porte che nascondono tre interruttori (una freccia per terra indicherà la direzione del passaggio aperto). Da qui si raggiunge la porta rossa.
- Andando dritto: scoprirete, tra il resto, le segrete dove giacciono i vostri - ex - compagni di disavventura. Prendere la porticina a sinistra, girare due volte a destra e la chiave rossa è in vista: a proteggerla incontrerete - per la prima volta - quelle che il manuale chiama lost souls, dei teschietti infiammati che svolazzano. Per toglierli di mezzo consiglio l'uso della doppietta a distanza ravvicinata. Scendendo verso la porta rossa troverete il lanciarazzi. Dopo la porta rossa si trova la chiave blu, dopo la porta blu la chiave gialla, protetta dai cacodemons (qui "bastano" due razzi a testa, ma attenzione a non spararli troppo da vicino). Se cadete sotto, in braccio ai demons il teletrasporto vi trasporta all'entrata della stanza. Con la dovuta rincorsa riuscirete a saltare nei tunnel secondari dove troverete missili e munizioni di scorta.

LIVELLO 6 - THE CRUSHER

Piccolo labirinto di colonne dietro le quali vi aspettano un po' di soldati, una porta blu e un ascensore dalle sbarre dorate. Una volta scesi con l'ascensore a sbarre divertitevi con gli pseudo-minotauri che attendono sul parallelepipedo a custodia del fucile al plasma e della chiave blu. Se volete divertirvi senza troppa fatica troverete di fianco all'ascensore un interruttore che farà scendere una sezione di soffitto sulle loro teste, ma fate attenzione agli imps che vi bersagliano dall'alto. Se cadete nell'acido c'è un teletrasporto che vi porta dritti dritti sulla suddetta piattaforma. Ripreso l'ascensore e aperta la porta blu troverete un interruttore che muoverà un pezzo di muro che nasconde una camera segreta zeppa di imps. Salendo sul muro si prosegue sino ad una stanza dagli scalini concentrici. Primo incontro con un revenant: usate pure il vostro plasma, in cima alla scalinata troverete la ricarica. Attenzione però a quando salirete... la chiave rossa è protetta dalle fastidiosissime lost souls e da qualche spettro. Il rinculo delle vostre armi può rivelarsi deleterio: consigliabile non cadere nella fossa degli imps. Dietro ad un former commando, c'è una toppa gialla sul muro. Per arrivarci consiglio di saltare leggermente in diagonale verso destra. Non accelerate troppo o vi smalterete contro il muro e dovrete rifare gli scalini. Questo passsaggio segreto nasconde vita, armature, plasma, razzi e lo zaino che vi permette di raddoppiare il vostro parco-munizioni. Per ottenere tutte queste regalie vi basta un solo colpo ben piazzato nel barile di benzina: la reazione a catena farà il resto. Dietro alla porta rossa ancora teschietti volanti, soldati, spettri. Superate anche le sale della lava si vede l'uscita. I teletrasporti sono in collegamento col quadrato centrale ma attenzione: valgono in entrambe le direzioni. Una volta che l'atmosfera si sarà tranquillizzata, potrete raggiungere l'interruttore per attivare il ponte. La chiave gialla è lì vicino.

LIVELLO 7 - DEAD SIMPLE

Potrebbe sembrare il piano bonus, ma non lo è. Una volta liberati dei mancubus state all'occhio: gli arachnotrons non perdonano. Non cercate uno scontro diretto, il loro plasma sembra essere più efficace del vostro. Utilizzate invece la tecnica dell'attacca-e-fuggi: il corridoio esterno non è - come potrebbe sembrare - pieno di acido e potrete approfittarne per "fare il pieno". Gli interruttori attorno al perimetro interno fanno scendere i cubi con le armi dell'arena. Per cambiare stanza "attivare" il cubo rosa al centro della costruzione.

LIVELLO 8 - TRICK'N'TRAPS

Otto le porte che trovate davanti a voi. Iniziando dalla "porta gialla" proseguite in senso orario:
- I buchi nel muro nascondono parecchi cacodemons, in fondo, dietro alle colonne, ci sono un po' di munizioni.
- Demons a non finire. Divertente la sega circolare con loro: a distanza ravvicinata non riescono a colpirvi, ma occhio a non farvi circondare.
- Due teletrasporti, uno a sinistra l'altro a destra. Entrambi vi portano in una sala con pain elementals, lost souls e spectres, ma da due entrate opposte. Se cadete nell'acido sul lato, c'è un passaggio segreto che dà a delle tute di protezione e ad un teletrasporto che vi riporterà su. Ci sono altri due teletrasporti che vi proiettano su di un pianerottolo sopra ad un mare di imps. Occhio che

i fetenti si teletrasportano alle vostre spalle, sulla sinistra. Per uscire saltate giù, schiacciate il teschio sul muro (che aprirà la porta) e premete il muro alla vostra sinistra per aprire il teletrasporto che vi farà risalire. La porta vi ricondurrà alla sala di partenza..

• Hellknights, barons of hell e cyberdemon tutti in una volta per proteggere una misera chiave teschio gialla... un unico consiglio: entrate e buttatevi a pesce sulle sfere verdi: lo schermo diventerà in bianco e nero ma voi sarete - per un po' - invulnerabili. Qualunque arma abbiate, ma io vi consiglio un grosso calibro, non staccate mai il dito dal "fuoco". Per uscire schiacciate l'occhio in fondo alla stanza.

• Solita imitazione di minotauro più cacodemon che ti si trasporta silenziosamente alle spalle. Attenzione.

• Serve la chiave rossa. E' l'uscita. Un consiglio molto pratico: salvate prima di entrare. La passerella inizierà a scendere non appena supererete la soglia. Anche una volta arrivati in fondo dovrete essere molto veloci ad aprire la porta dell'ascensore o finirete inesorabilmente nell'acido. A mio parere una vigliaccata inutile.

• Serve la chiave gialla. La chiave rossa è protetta dagli imps ma anche qui vi aspetta una sfera dell'invulnerabilità. Numerose anche le munizioni. Non perdetevi l'interruttore a muro.

LIVELLO 9 - THE PIT

Iniziate dall'alto. Fate molta attenzione agli interruttori che potrebbero sbarrarvi la strada dove meno ve lo aspettate. In cima vi attende una sfera blu (vita a 200%). Soldati e teschi vi aspettano dietro le paratie nere che si aprono automaticamente. Saltando in diagonale scenderete di piano in piano sino al primo. Con un interruttore che sembrerà chiudervi la via del ritorno e con gli adeguati salti arriverete ad una porta sull'esterno. Una casamatta con un fossato attorno ospita un po' di nemici. Una volta accoppati ed avvicinati potrete salirci sopra, ma fate attenzione. Nel cortile grande ci sono missili e munizioni di scorta ma per accedere alla costruzione dovrete tornare indietro ad azionare un interruttore che aprirà anche i recinti nascosti degli imps. Nella torre c'è parecchio plasma di scorta - almeno quanto ne dovrete consumare per riuscire ad entrarci - ma la fatica sarà premiata, ecco a voi, infatti, il tanto anelato BFG 9.000. La chiave blu (visibile) si trova in un anfratto raggiungibile con un trucco: passando sotto la luce blu si attiverà un ascensore. La chiave apre una porta che nasconde un teschio a muro da attivare: farà aprire una parete ma per beccare il tempo al volo bisognerà sfruttare ottimalmente l'ascensore. Ritmi serrati o tutto da rifare. Nella stanza segreta c'è un monolite a tre facce con altrettanti teschi che aprono tre porte.

• Nella prima, a destra, vi sparano non appena affacciati. Salite sparando e la scala crescerà con voi ma non abbiate troppa fretta. Vicino all'armatura e alla vita che troverete ci sarà un teletrasporto che vi riporterà ai piedi della scalinata. Con un po' di pazienza e i giusti calcoli ne uscirete vincitori.

• In quella in mezzo, in un mare di acido, si nasconde la mappa elettronica del piano. Fate molta attenzione e siate rapidi.

• In quella a sinistra ancora acido. L'unica è tuffarsi. C'è una tuta, ma siate lesti, dovrete entrare nella torre bassa, azionare un pannello, uscire di corsa e prendere la chiave gialla, poi andare a sinistra per trovare un teschio per tornare su.

I portali gialli nascondono i testoni volanti e i soliti teschietti. La grossa croce sul fondo non è un teletrasporto. La porta dell'ascensore lampeggia.

LIVELLO 10 - REFUELLING BASE

Finalmente tornano i soldati. In fondo ad un lungo corridoio la chiave blu è protetta da arachnotrons e revenants. Passando sotto alla luce si apre un recinto di similmucche. Nel deposito vi aspetta un bel BFG 9.000. Un passaggio segreto porta ad un deposito di plasma e razzi che sbuca nella stanza dei soldati. In un angolo un altro passagggio segreto nasconde occhiali infrarossi per sterminare con calma gli imps nascosti al buio. Tra gli anfratti, vita e fucile al plasma. Per scendere e prendere i "regali" niente di più facile: entrate di schiena nell'anfratto (che attiva il montacarichi inferiore), correte a schiacciare l'interruttore sul muro opposto e scendete al volo. Dietro alla porta blu giacciono lanciarazzi e armature. Una seconda porta blu dà in una stanza colma di imps e demons, da là si torna all'aperto o all'interno

della struttura con altri demons e teschietti urlanti. Un consiglio: quando venite attaccati da una di quelle testone volanti che vomitano teschietti (si chiamano pain elementals), cercate riparo in un corridoio dal soffitto basso: il mostro sparerà il 90% delle sue creature direttamente sul muro. Superati alcuni corridoi secondari si arriva ad un laghetto di acido (mappa in alto a destra) che nasconde una sega elettrica, del plasma e una megasfera. E' necessario il bagnetto. In cima al lungo corridoio di destra troverete una serie di "tecle" con un sacco di soldati. Sullo sfondo la chiave gialla e un interruttore vi aspettano. Dietro ad alcuni soldati si aprono dei passaggi ricchi di plasma. Se volete divertirvi entrate, correte in fondo, poi a destra e quindi indietro: un pugno con la pozione berserk che troverete stenderà anche il soldato più cattivo. Nell'arena a cielo aperto le colonne ospitano numerosi soldati. I due muri al centro si aprono se si passa vicino alla porta chiusa: contengono vita, armature ma (solo quello più vicino alla porta) anche una tuta per le radiazioni, visto che entrambi sono pieni di acido. Oltre la porta una seconda porta blu ospita i baroni dell'inferno, l'immortalità e, a sinistra, il plasma. Porta gialla, porta blu e l'ascensore è a sinistra. Detto così sembra facile, vero?

LIVELLO 11 - CIRCLE OF DEATH

La chiave blu è nella stanza all'estrema destra della cartina superati gli imps. E' però protetta da un vampiro chiamato Arch-Vile. Aspettatelo in un posto sicuro con il BFG 9.000 ma tenete presente che l'arma ci mette qualche secondo prima di sparare. Nell'uscire consultate la cartina, un passaggio segreto vicino alle scale nasconde armature e mitragliatrice. Attenzione ad aprire la porta blu. Suicida avvisato... I teschi a muro continuano ad aprire i passaggi. Arrivati ad un ponte con gli spectres saprete di essere vicini alla chiave rossa. Con un bagnetto veloce si arriva alla porta rossa. Sul muro, dove arrivano le colonne, c'è un passaggio accessibile solo a colonne abbassate: nasconde immortalità. Salendo le scale si incontra, tra i mostri, una tuta antiacido. Un bel saltino e a sinistra vi aspetta un lanciarazzi nuovo... fiammante. Il teletrasporto vi molla sugli spalti dove farete scorta di plasma. Con un nuovo salto calibrato arriverete sul ponte sottostante. In alto a destra della cartina un ultimo sforzo per l'ascensore: attivate un interruttore, correte velocemente dalla parte opposta della sala, prendendo l'altro ascensore e attivando un secondo teschio per poi raggiungere la hall finale.

Una carica infernale: in realtà in questo livello i simpatici demoni si faranno impallinare docilmente, fino a quando non vi verrà in mente di raccogliere il fucile... il risultato è quello che vedete in sequenza!

LIVELLO 12 - THE FACTORY

Fate prima un giro di perlustrazione. In alto a destra della vostra cartina vedrete una costruzione isolata: salendo in diagonale i gradini che incontrerete giungerete in cima trovando i soliti gadgets: armatura, munizioni, vita. La sfida è arrivarci, visto che dovrete saltare con accuratezza per non piombare nell'acido sottostante mentre i soldati nemici vi sparano da tutti i pianerottoli. Immediatamente dietro questo casotto trovate una costruzione in mattoni rossi con un blocco in grigio: è un ascensore. Una volta entrati non buttatevi subito sul fondo: imps a non finire sono pronti a salire dai buchi che vedete ad entrambi i vostri lati. Attenzione al muro appena entrati sulla sinistra. Nel grosso complesso (in basso sulla cartina) si entra da una porticina sulla sinistra.

Attenzione a Mancubus che vi aspetta sulla destra. Dal corridoio che proteggeva, andare in fondo, poi a destra: c'è la chiave blu, guardata a vista da un ragnazzo antipatico. Consiglio di fare il giro lungo e di prenderlo alla lontana: il corridoio prosegue molto e vi dà maggiore possibilità di azione. Ci sono diverse porte che si possono aprire con la chiave blu:

- Appena aperto vedete del plasma davanti a voi ma una volta entrati il pavimento comincerà a scendere mollandovi tra i soldati nemici. Vicino al teletrasporto c'è una leva da azionare. In un anfratto è semi nascosto uno zaino di munizioni (fa aumentare la capienza delle vostre armi). La stella rossa vi porterà sul tetto, vicino ad un terrazzino con altre munizioni.
- Una passerella sorgerà dall'acido ogni volta che ne toccherete un pezzo nuovo. La leva sullo sfondo aprirà un passaggio nell'atrio. Una volta azionata attenzione al cacodemon alle vostre spalle. Per chi soffre di allergia all'acido sono in dotazione alcune tutine apposite. Trovatele.
- Nella stanza tutta a cubi vi aspetta una bella sorpresa: aprire la porta in fondo con cautela e armi spianate.

L'anfratto buio aperto nell'atrio nasconde dei former commando decisamente adirati. Sterminateli, e in regalo troverete un bellissimo BFG 9.000. Nella stanza in basso a destra si cela la chiave gialla. Prendetela, uscite e recatevi nell'ultimo stabilimento in alto a sinistra. La porta interna dà su una stanza zeppa di cacodemons. Una volta uccisi tutti - potete però provare a farlo mentre vi vomitano addosso da tutte le parti - azionate le cinque leve ed aprite il passaggio all'ascensore.

LIVELLO 13 - DOWN TOWN

Siete all'aperto. Alle vostre spalle un corridoio con punti armatura e uno strano cunicolo. Appena usciti allo scoperto - e per tutta la durata del quadro - attenzione agli imps alle finestre e sugli spalti. Girate subito a sinistra e seguite la freccia. Di fianco alle scale c'è una pozione berserk. Serve per chi vi trovate davanti non appena si apre la sezione di muro alla vostra destra. Salite e troverete una porta: dentro ci sono diversi imps e demons che vi aspettano al piano di sotto. Massacrateli un po' dall'alto (oppure arrivateci con la furia della pozione che avete appena preso) e, una volta scesi, girate a sinistra, azionate la leva e troverete una porta per l'esterno. Fatto il pieno rientrate e, alla vostra destra, fate scendere il muro: un nuovo interruttore farà uscire una scaletta per un teletrasporto che vi lascerà sul propileo di sinistra rispetto a dove avete iniziato il livello. Da qui sarà possibile saltare nella casupola davanti per prendere la sfera della vita (blu). Tornate alla stanza del teletrasporto e prendete il corridoio in fondo a sinistra. Un nuovo corridoio porta davanti ad un muro/ascensore che dà in una stanza di imps. Il teschio sul muro davanti a voi nasconde un deposito di munizioni. Ci sono tre uscite:

- Il pozzo a destra.
- Il pozzo a sinistra che porta a stanze successive sino alla chiave blu. E' in una stanza con due teletrasporti: quello in cima alle scale porta sul tetto della seconda palazzina in alto da sinistra (deposito di munizioni) dal quale si può sparare nella casa di fronte. Il secondo ritorna all'inizio.
- Il teletrasporto che arriva al camminatoio della penultima casupola in basso (di fianco a quella della vita blu) con una porta blu.

Appena entrati da quest'ultima porta troverete una sfera dell'invincibilità (verde) e un teletrasporto a sinistra. Ci sono anche dei teschietti volanti. Il passaggio vi rimaterializza in cima alla piramide in alto al centro. Pur in bianco e nero vi renderete conto di quanti mostri ci siano a difendere la chiave rossa. Saltando a terra vi troverete nel settore settentrionale della cartina. In alcuni corridoi vi aspettano alcune sfere della semi-invisibilità e un'altra sfera dell'invincibilità. Il teletrasporto sotto il "portico del risanamento" vi spara sugli spalti dove c'è il BFG 9.000. In alto a sinistra nella cartina c'è una strana costruzione con un fucile al plasma in bella mostra. Potete prenderlo - a rischio della vostra testa - se troverete il giusto tempo o utilizzando la sfera verde. La chiave rossa apre l'ultima casetta in fondo, a destra del luogo dove avete iniziato: utilizzando l'ascensore e i successivi salti troverete la chiave gialla, che apre la porta della costruzione vicina allo "schiacciatesta". Là c'è l'uscita ma prima di andarvene fareste bene a guardarvi meglio in giro: su un muro c'è un interruttore che apre una casetta immediatamente a nord della stanza della chiave gialla: nel buco c'è dell'acido e un teletrasporto per la piramide ma attenzione: qui c'è la mappa del quadro. A saperlo prima...

LIVELLO 14 - THE IMMOST DENS

Accipicchiolina che putiferio di biricchini. Entrando nella sala dritta al vostro naso c'è un'armatura blu e un passaggio segreto che nasconde dei razzi. Risalite le scale, l'anello inferiore si raggiunge saltando dalla prima

finestra che vi ispira. C'è un grosso ponte ad est nella cartina, guardato da alcune sentinelle. Le porte si aprono avvicinandosi ma fate attenzione ai teschietti ai lati e al guardiano, un former commando a capo di un manipolo di soldati. La costruzione davanti a voi è presidiata dagli imps. Una volta "violata" individuerete una strana finestra che dà su di un ponte: con una buona rincorsa si riesce a passare. Girate a sinistra e, oltre ad un po' di plasma e a munizioni varie, troverete la chiave/teschio rossa. Tuffatevi, andate sino alla colonna dritta avanti a voi e saliteci, passando dalla parte opposta. Girate a destra, salite sulla colonna e attivate il teschio sul muro. Scendete e girate a destra, entrando sotto. Qui dovrete attivare l'interruttore per l'ascensore e, se non vi fa schifo, prendere il lanciarazzi. Siete di nuovo al punto di partenza. Andate a destra, alla grande scalinata curva. Aprite la porta rossa, attivate il teschio che fa scendere tutte (ma proprio tutte) le sbarre rosse che avete visto in giro. Passando sul ponte e andando sempre dritti troverete la chiave blu. Aggirate la costruzione entrando in acqua, costeggiate il muro ad est sino a trovare una porta. Consultate la cartina e tornate al luogo dove avete trovato la chiave rossa ma, dopo il salto, girate a destra. Con un piccolo salto diagonale (attenzioni alle piattaforme sporgenti: sono il luogo preferito per il riposino pomeridiano degli spectres) arrivate ad un nuovo ponte. Passata la porta blu e altri spectres con un ultimo salto si raggiunge l'uscita. Se siete in precarie condizioni di salute, dal ballatoio esterno è possibile arrivare ad un deposito segreto con un medikit. Un post scriptum: guardando la cartina, a sinistra dell'ascensore c'è una camera che contiene una sfera della vita (blu) gelosamente custodita dagli ormai simpatici spectres.

LIVELLO 15 - INDUSTRIAL ZONE

A sinistra un interruttore vi permette di raggiungere il giardino sottostante. A sinistra in fondo, attivando un monolite con un interruttore, scenderà una parte di muro. In cima a quanto rimane c'è un'armatura blu. Se cadete nella lava prendete al volo la tuta nascosta tra le curve della scala. Nel primo palazzo in fronte all'entrata c'è la chiave rossa. Non è necessaria al fine di trovare l'uscita, apre infatti un deposito sulla destra della cartina, ma impegnerà la vostra pazienza. Per prenderla saltate dal balcone (ci si arriva dal teletrasporto in cima alla colonna vicino alla piccola costruzione attorniata dalla lava). Il teletrasporto si raggiunge spostando il muretto che lo protegge. Vi porta nel palazzo a fianco a sinistra (consultate la cartina). Sinistra, sinistra, saltare sotto, uscire dalla finestra e ripetere tutto il giro. Saltando, questa volta, buttatevi sulla destra e atterrerete su una sezione di muro. Da lì, eliminati i fastidosi soldati, saltare sulla mitragliatrice è un gioco da bambini. Al centro della cartina c'è una grossa costruzione attorniata dalla lava. In un angolo si nasconde un teletrasporto che vi porta all'interno: davanti a voi c'è un BFG 9.000 ma è un'invitante trappola: davanti vi si aprirà un passaggio con baron of hell e pain elementals e altri due testoni spara-teschietti usciranno alle vostre spalle. Una volta sconfitti e recuperata la chiave gialla vi accorgerete che alle vostre spalle è sorto un monolite con un teschio: farà salire una scalinata per uscire. Sul cornicione raggiunto ci sono "alcuni" soldati e "qualche" imps ma poco importa. Girando attorno alla costruzione troverete due grandi porte verdognole con i simboli del caos... conducono a vita e armatura blu. Il teletrasporto arriva (con possibilità di ritorno) alla porta rossa. In fondo alla cartina c'è un castello con spalti. Aprire la porta gialla è facile. Prendere la tuta per le radiazioni

anche. Un po' meno il resto: Sulla destra, in fondo al corridoio con la lava, la cartina elettronica del piano. Andando dritto si raggiunge un teschio da premere. La nuova scala arriva sino agli spalti dove andranno attivati due teschi a muro (prima a destra, poi a sinistra). Correre giù molto velocemente e, una volta al piano terra, seguire la freccia luminosa: in una stanzina nella lava c'è un fucile al plasma. Usciti e saliti sul pianerottolo di sinistra si trova la chiave blu. Dal palazzone centrale è anche possibile saltare - a sud - su una colonna con una tuta, plasma, munizioni e un interruttore da premere (poca rincorsa o non riuscirete ad arrestare il salto, finendo nella lava). Abbassate le sbarre gialle si arriva alla porta gialla da aprire imbracciando il lanciarazzi: imps, cacodemons e lost souls vi attendono. Gironzolate un po' sino a capire cosa esattamente si apre quando passate. Il passaggio con le grate all'estremo sud (dopo la porta con gli stendardi giallo-blu) arriva all'ascensore, ma attenzione alla calorosa accoglienza. Se volete esplorare l'estrema zona est fate attenzione alla lava, ai ragnazzi e ai cacodemons. Se riuscite a raggiungere la stanza più esterna (uscendo all'aperto e rientrando nel nuovo canale) troverete una sfera dell'immortalità.

Lulubumbum

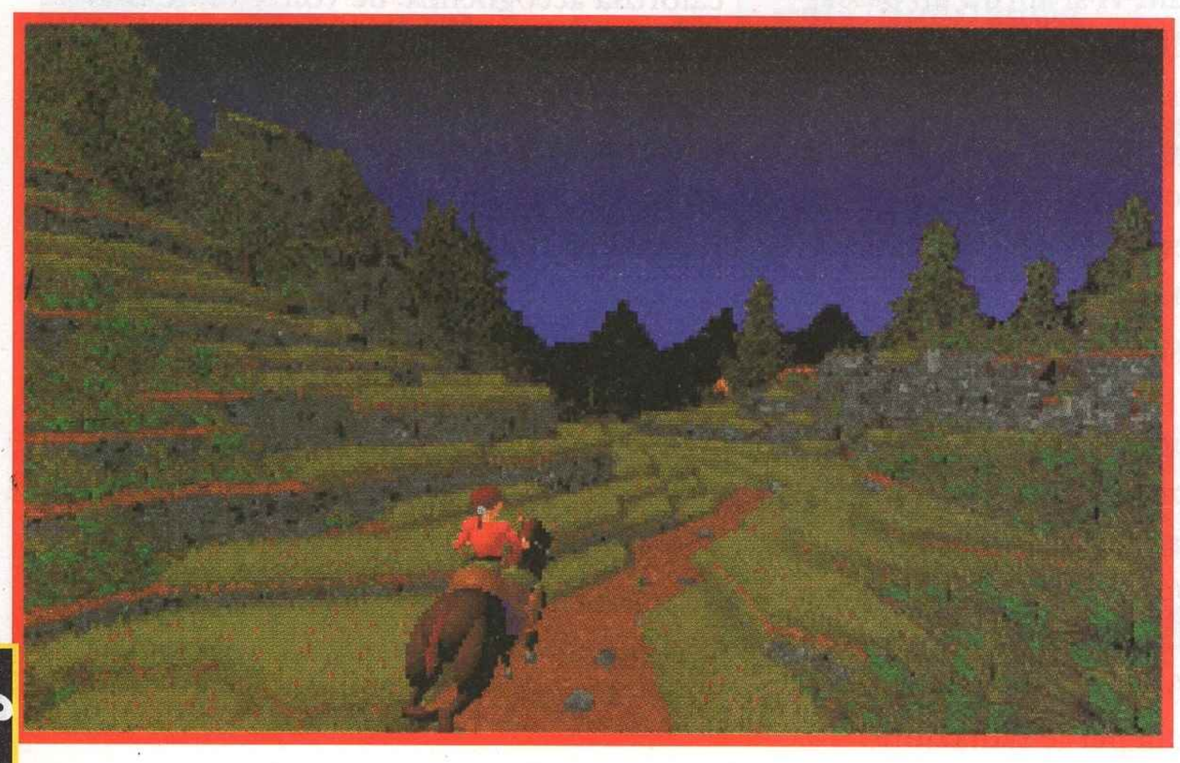
Finisce qui la prima parte della soluzione al gioco del momento. Buon divertimento, non rischiate troppo e, se mi è permessa la citazione di quel famoso film: Santa signora dell'accelerazione proteggici.

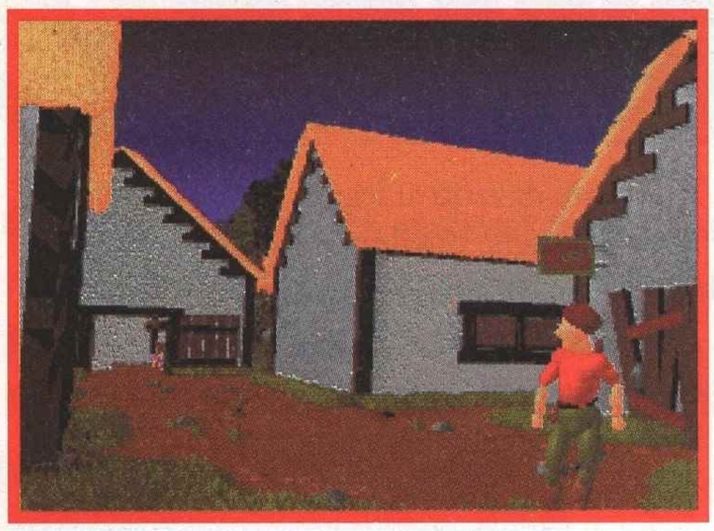
ECSTATICA

La soluzione di Ecstatica che vi proponiamo permette d'accedere alla fine del gioco in una maniera assai rapida. Non ce ne vogliano i lettori, se, credendo di fare cosa gradita, abbiamo comunque volontariamente omesso parti che rimangono importanti, divertenti, ma non determinanti. Una scelta, passibile di ripensamenti, e non assoluta e costante. Andiamo così, senza regola, di gioco in gioco. Se vi piace...

LA POZIONE

Eccovi gli ingredienti: un erba, un rametto, un fiore. L'erba si trova nella stanza chiusa a chiave della casa di destra. Dal momento che il gioco non è lineare avete due possibilità: affrontare immediatamente il lupo (con lo scopo di farlo sloggiare per liberare la porta in fondo) o procurarvi subito un'arma (un coltello, una spada, un intero arsenale...).
Per i più coraggiosi: entrare nella casa e scappare a gambe levate non a ppena il lupo si accorgerà di una presenza indesiderata; la vostra.
Il lupo si ritira, la strada è libera: avvicinatevi al moribondo, sfilategli la sua chiave, infilatela nella porta. L'erba è là, sul ripiano a destra rispetto all'entrata.
Lungo il viale centrale uccidete il drago vicino al moribondo (potete sempre fuggire).
Entrate in una casa a sinistra della stalla: c'è un coltello sulla tavola (ne siete sorpresi?...). Uscendo dall'altra porta fate secco il ragno. Nella casa successiva, vi imbattete in un orso ubriaco, abbastanza aggressivo. Be', dovete solo girargli intorno di corsa e mettervi al sicuro sulla scala.
Vi ritrovate in un ottima posizione per puntellarla senza rischi (a meno che non abbiate un appoggio approssimativo). State salendo la scala quando trovate, su di un letto, il magico ricettario dell'apprendista stregone - che però non vi dà che un'informazione.
Nel frattempo l'orso si sta vendicando a spese di una giovin donzella tra le mura della stalla. Salite, ancora, la scala. Il libro aperto vi permette di visualizzare la formula. Avvicinatevi al marchingegno, con in mano l'erba; procedete allo stesso modo con il rametto e il fiore. E' l'ora: portate il peluche alla strega; questa aprirà una porta che dai sotterranei della chiesa conduce alla fortezza - ignoratela -, poi vi mostrerà un minuscolo passaggio adatto ai piccoli esseri (giovinette o scoiattoli per esempio).
Impossessatevi del rametto, lì, nella chiesa diroccata, sotto il frate impiccato. Mettelo dentro la macchina delle pozioni.
Per trovare il fiore girate intorno alla stalla verso sinistra, passate davanti ad un primo crocifisso, inerpicatevi sulla scala, dirigetevi poi alla destra del crocifisso con la testa bassa, in direzione del monastero.
Dopo un breve incontro con il lupo, prendete il fiore al centro del sentiero e completate la pozione.

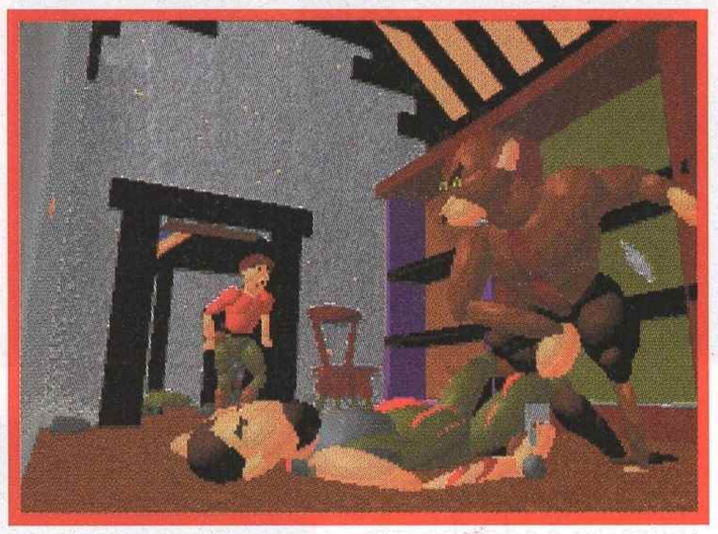


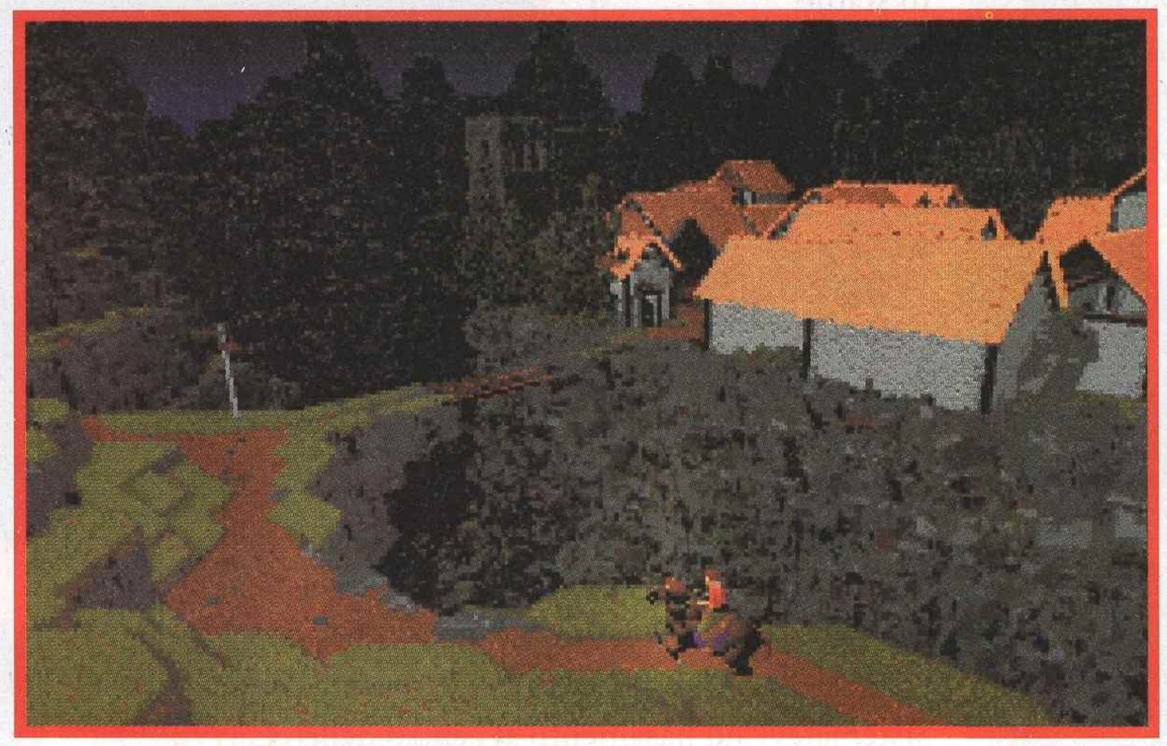


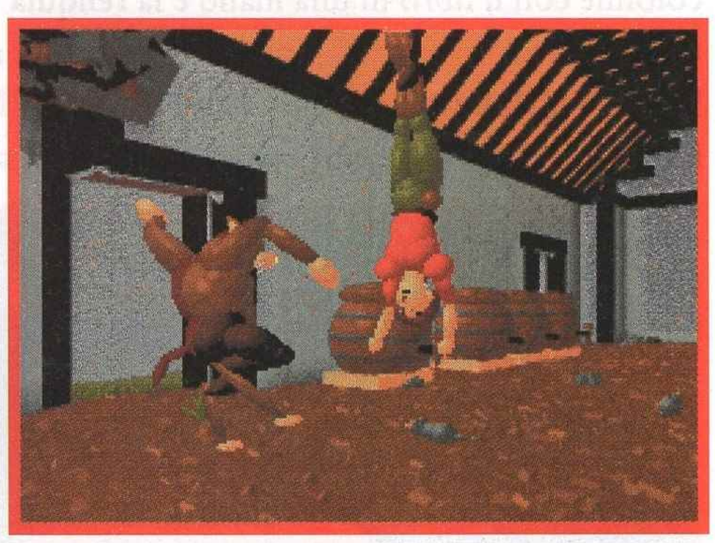
IL PRODE CAVALIERE

Trasformati in scoiattolo ora sì che potete ispezionare i sotterranei della chiesa, che fino ad ora vi erano inaccessibili. Per farlo, scendete per gli scalini a sinistra quando si è nella chiesa, proprio in faccia alla scala di corda tesa verso il campanile.
Bene, avete di fronte due armature: scivolate nel buco sul muro di destra e attraversate di corsa il lungo corridoio. In fondo ad esso assumete nuovamente le vostre sembianze. Salite le scale, avvicinatevi al vecchio cavaliere. Se lo accostate da una posizione a voi favorevole non subirete ferite. Anzi! gli metterete paura, e vi consegnerà docilmente la spada dorata. Uscendo dalla porta entrate nella casa sulla destra dello schermo, dove recuperate una spada che potrete conservare per la durata del gioco. Occhio, non servitevi dell'armatura bianca (certo, se volete fare un numero comico...). Nella taverna antistante la chiesa, si trova un ubriacone che si rivelerà una vera e propria fonte di informazioni su Tirich, una volta che l'avrete portato dall'erborista. Basta che vi avviciniate a lui. Potete recuperare subito il vostro armamentario ammassato nella taverna. Però - se si vuole entrare nel merito di come si diventa cavalieri in senso stretto - bisogna innanzitutto che vi rechiate al lago nero, vicino al castello e alla piattaforma di pietra circondata dalle colonne chiacchierine.

Imboccate il passaggio di sinistra, non appena siete di fronte al crocifisso, con la testa bassa. Neutralizzate la signora Pan - sempre che si trovi nei paraggi del lago, prima che vi ipnotizzi ripetutamente con la sua musica. Salite sul rialzo del lago con in mano la spada dorata. In qualità di cavaliere della Dama del Lago, vi si spalancano le porte del castello a fianco difeso dal mago e dal suo servitore.







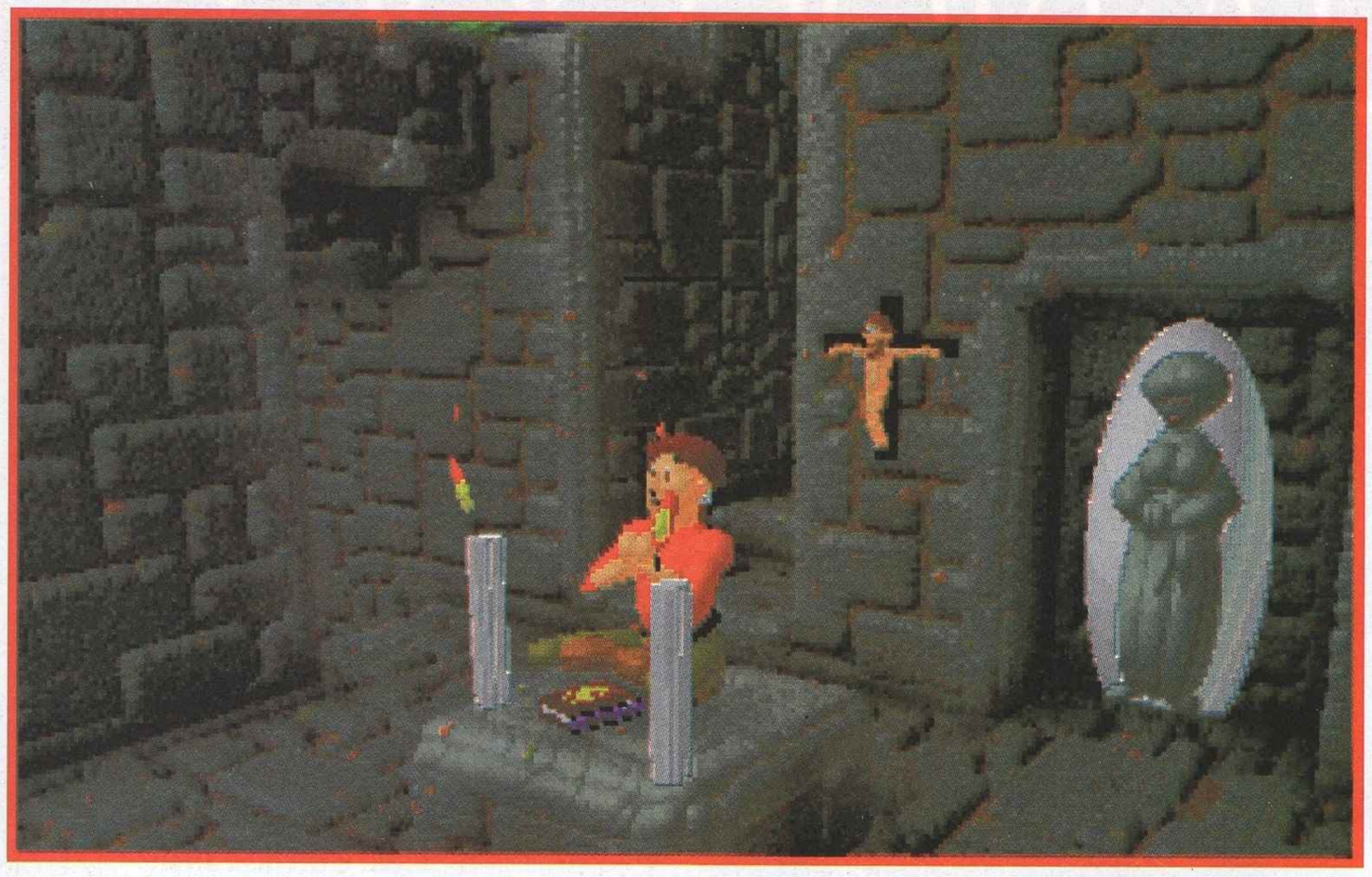
LA PRESA DELLA RELIQUIA

E' lì, nel monastero. Per accedervi, presentatevi davanti al portale con il libro di preghiere che avete trovato nella chiesa all'entrata del villaggio. Il portale si spalanca; posate il libro, impugnate di nuovo l'arma.
Stringete a voi la reliquia che giace sotto la statua di Gesù - morto - tra - atroci - soffe-

renze - per - redimere - i - peccati - dell'Umanità. Chiaramente ciò non viene visto di buon grado dagli ospiti di questi luoghi. La vostra azione li ha resi vendicativi (ci mancherebbe che fossero contenti).
Come spesso, succede nel corso di questo gioco, è possibile affrontare con fiero cipiglio situazioni in cui è inclusa anche un'eventuale batosta, o più semplicemente, se si vuole, mollare il colpo, scegliendo di abbandonare onorevolmente la scena.
Tornando a bomba, l'androne da cui siete entrati è chiuso. Vi tocca uscire dalla botola della biblioteca che porta alla scala verso il cavaliere pauroso. Ora deponete la reliquia accanto al cerchio formato dalle colonne di pietra.

ALLA RICERCA DEL LIBRO PERDUTO

Andate a visitare il mago rimbambito che controlla uno degli accessi al castello.
Seguitelo nella biblioteca. Salite sulla torre per vedere la formula magica, poi scendete le scale fino al sottosuolo. Ottenete il rispetto della sentinella di pietra: colpendola da una distanza sufficiente a infastidirla, potrete intanto mantenervi al sicuro.
Dopo aver ricevuto l'attenti, raggiungete la base della scala, per affrontare i due guardiani invisibili. Subito dopo, attraversate la grande sala. Andate verso il lato destro del fosso che porta dritto alle fondamenta del castello.

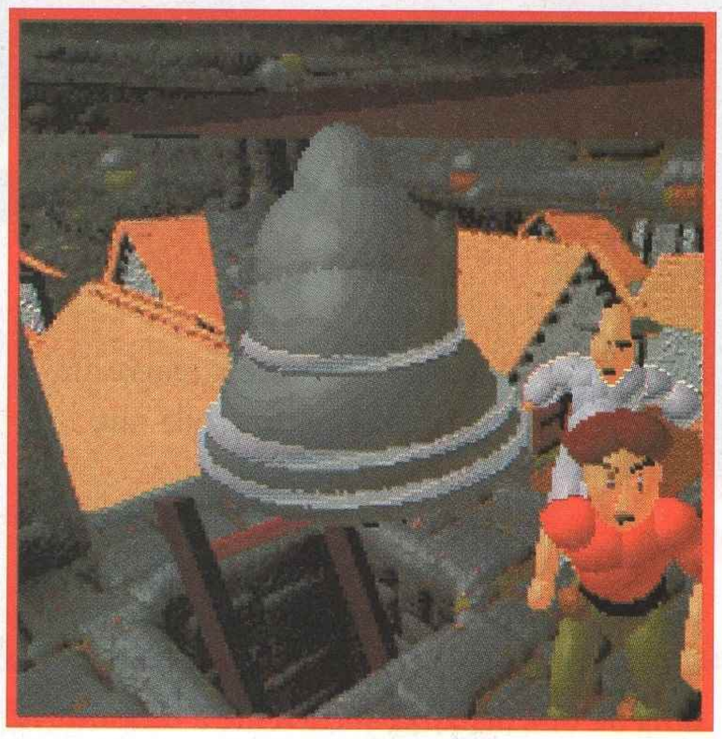


SAVE THE PRINCESS

Ritornate davanti al leggio dove si trovava il libro di magia. Finalmente il passaggio di fronte non presenta più pericoli: scendete le scale che portano alla principessa. Seguite la bolla fluttuante verso la tavola, e sedetevi. La bolla si trasforma in un demone.
Ascoltate quello che vi propone e allontanatevi dalla tavola. Depositate eventualmente l'arma che avete ancora in mano all'interno della reliquia. Il demone si trasforma in drago; uccidetelo con la reliquia usando le fiamme o colpendolo. La scena finale: il prode cavaliere libera la bella principessa, la conduce sul suo destriero, e mentre lei si stringe alle spalle di lui, si allontanano, verso un mondo migliore. Oppure... Dopo avere ascoltato la proposta del demone, lascia con purezza e semplicità la reliquia: lo aspetta una vita eterna di vizi e depravazioni. Sono cose difficili da scegliere. Io mi fermo al drago.

Fantadirò

Passate davanti a un drago, scendete le scale finché vi trovate di fronte ad altre scale (crocifisso rivolto contro il muro).
Il problema è evitare gli spuntoni delle due pietre successive. La soluzione è di camminare sul lembo di terra tra le due pietre, o più semplicemente, provare a evitarne i rispettivi centri.



Alla base della scala, recatevi nella piccola sala centrale dove campeggiano due armadi a muro contrassegnati da uno scheletro: è sufficiente passargli davanti perché essi si aprano. Uno contiene uno scheletro da dominare, l'altro un'armatura che si indossa entrando nel mobile. Attorno a questa sala centrale si trovano passaggi adorni di statue.
Imboccate il passaggio che vi conduce alle terme: scendete le scale verso destra verso un re scheletro addormentato.
Uccidete la copia e avvicinatevi al Re. Al suo risveglio ponetevi di fronte a lui, cercando di raccogliere un oggetto ai suoi piedi: un escamotage per simulare un moto di deferenza. Ringraziandovi di questo gesto vi concede la sua benedizione. Andate alla ricerca del libro di magia posto in bella evidenza su un leggìo in un'altra stanza, il cui ingresso è addobbato di statue.

RAFFORZARE IL POTERE MAGICO DELLA RELIQUIA

Un'ultima volta, recatevi nel luogo delle colonne pettegole incamminandovi di nuovo sul viale che permette di scendere così a lungo nelle profondità del castello.
Sistematevi sul basamento al centro delle colonne con il libro in una mano e la reliquia nell'altra.
Con l'animazione la reliquia è rinforzata e può lanciare fiamme.

E' IN EDICOLA

Supplemento a Hard! 53 -Gennaio 1995 L. 5.000

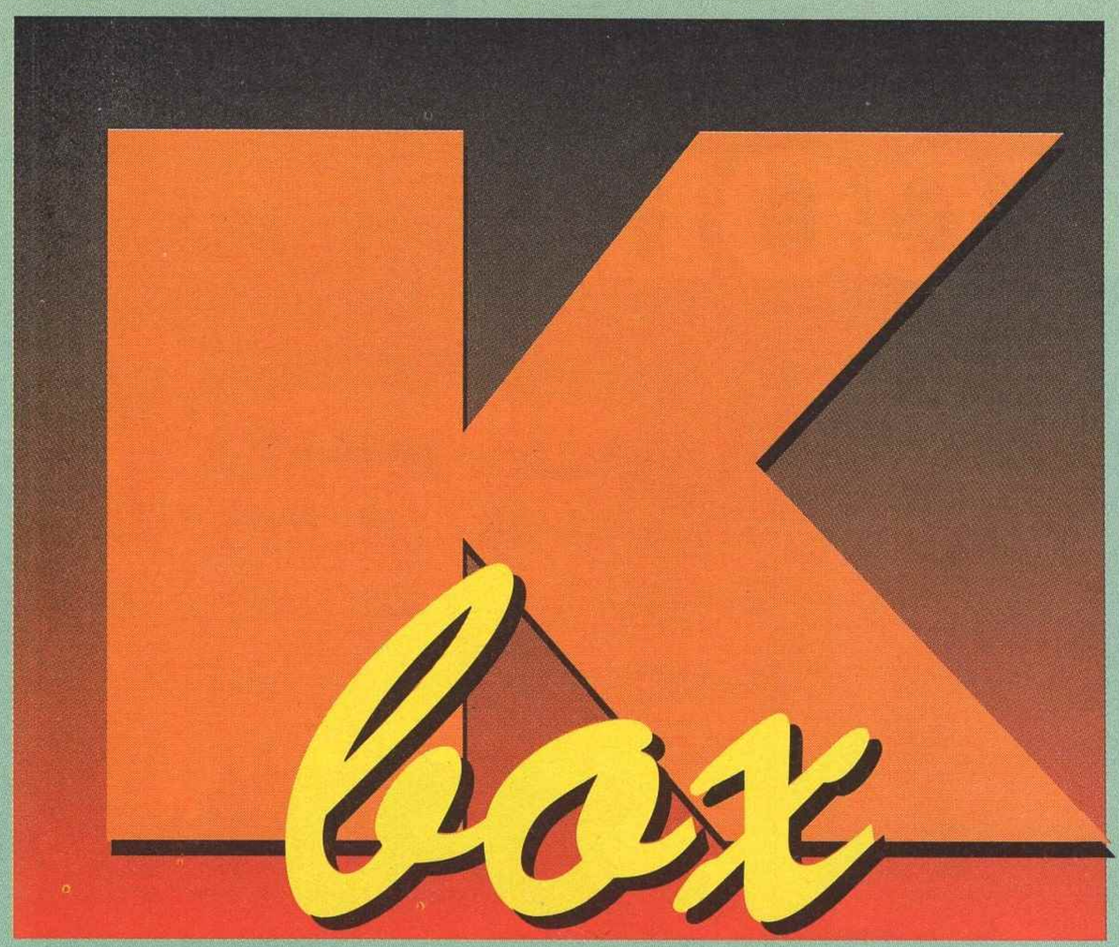
HARD! Presenta:

Megadeth
Aerosmith
Pantera
Van Halen
Guns N'Roses
Bon Jovi
Nirvana
Nine Inch Nails
Kiss

Pearl Jam
Aerosmith
Nirvana
Megadeth

IL MEGLIO
DELL'HEAVY-METAL

Pearl Ja



My name is Silvia...
(Aspetta cos'hai detto?...)
Silvia.
(Come? Una donna occupa il K-Box?)
Sì! (Ma ne sai qualcosa di videogames?)
Più di qualcosa.
(Sicura?)
Adesso basta, la posta è mia e me la gestisco io!
E devo dire che mi sono divertita un casino a leggere le lettere arrivate in redazione. Insulti compresi. Come quelli di tale Giovanni di Macerata che accusa tutti noi, nuovi redattori di "non avere le p...."
Effettivamente la mia composizione genetica, in tal senso è carente, ma non mi preoccupo. Liquido le vecchie sedute psicoanalitiche e mi occupo di chi ha voglia di comunicare. E diamoci subito da fare con chi ha criticato (sono in totale 22), chi ha apprezzato (sono in totale 147) e chi si è limitato a farsi i cavoli suoi.

Alla prossima

Riceviamo dallo studio Ferri-Robino la seguente comunicazione a precisazione di quanto scritto da Riccardo Albini (direttore uscente di K) nell'editoriale del numero 67 di K:
"In tale scritto si afferma che detta rivista è 'la rivista di videogiochi più venduta in Italia'.
Questa affermazione non corrisponde al vero come risulta dai dati diffusionali in nostro possesso e a Vostra conoscenza ed appare altamente lesiva dell'imagine della rivista The Game Machine edita dalla mia assistita, che risulta viceversa la più venduta".

Prendiamo dovutamente atto di quanto sopra.

LA PRIMA LETTERA (più o meno) VELENOSA

Salve, nuovo redattore del K-Box.
Sono da anni un fedele lettore della "nostra" rivista. Dico nostra perché, come tanti, credo che K mi appartenga un po', anzi, credo che appartenga a tutti coloro che in questi anni hanno partecipato al miglioramento della rivista con critiche e consigli sempre accettati con riconoscenza dalla redazione. Così, a piccoli passi, siamo riusciti a ottenere quello che K era (vorrei dire "è", ma ancora non so bene cosa sia diventata K), una "rivista amica", con rubriche e articoli a misura di lettore (vedi I MAGNIFICI 6, L'ANGOLO DEL TENNICO, K-BOX, TNT), dal tono quasi confidenziale. È vero, capitava che qualche foto fosse un po' sfocata, che l'impaginazione non fosse corretta, ma erano piccole imperfezioni che si perdonavano in nome della grande passione che noi (che mensilmente tiravamo fuori i soldoni) avevamo in comune con la redazione. Parlo naturalmente della passione per i computer game (o videogiochi). Ed era così forte, così evidente, che scaturiva da ogni articolo, da ogni didascalia, da ogni giudizio.
Ma ora quella redazione è stata scaricata, come se i legami che si creano tra chi scrive e chi legge non esistessero. Chi è stato responsabile di questo ha commesso due gravi errori: credere di poter sostituire facilmente il gruppo che ha creato K e che fino a ora l'ha egregiamente gestita e/o credere che i lettori non si sarebbero nemmeno accorti di quello che succedeva. Ebbene, non sarà facile per nessuno sostituire lo Studio Vit e riconosco il coraggio (o l'incoscienza) del nuovo staff nel cercare di prendere il suo posto. Ho letto da pochi minuti gran parte del numero 68 (di gennaio) appena uscito, e non sono per nulla soddisfatto. Spero che voi, la nuova redazione, accettiate critiche e consigli con lo stesso stile della precedente, perché ora come mai vorrei dare il mio contributo per far rimanere K la "mia" rivista.
Il neo-direttore ha subito voluto precisare che la nuova redazione è mossa da grande passione per il mondo dei videogames, ma mi dispiace constatare che dalle pagine della rivista traspare invece una certa indifferenza. Questo perché, amici miei, una passione si coltiva in anni di pratica, e tutti voi di pratica mostrate di averne assai poca. Non sembrate affatto videogiocatori incalliti e credo proprio che non lo sarete mai, siete tutti così... equilibrati!!! Secondo me non stareste mai ore e ore incollati a un monitor per giocare a Doom o GranPrix... ma non è colpa vostra... siete normali, ecco tutto. Io rispetto e ammiro il vostro tentativo di avvicinarvi a un mondo che conoscete solo per sentito dire (o per sentito leggere) e capisco le difficoltà. Ciò che non capisco e che non mi sarei mai aspettato sono le novità che avete. L'unica cosa veramente positiva è la qualità eccellente delle foto, ma il fatto di metterne tante (e di dimensioni così abbondanti) mi fa pensare che vogliate rubare spazio al testo (alle recensioni) che in definitiva è quello che ci spinge a comprare la rivista. La stessa impressione mi dà l'enormità dello spazio che avete riservato al giudizio dei giochi. Due sono le possibilità, o credete di avere a che fare con dei ciechi, o credete di avere a che fare con degli sciocchi. Io non mi sento di appartenere a nessuna delle due categorie, e non mi piace vedere tanto spazio sprecato.
Bello lo spazio MULTIMEDIA PROVE, molto completo e corposo, peccato che abbiate dimenticato di inserire la legenda (non mi venite a dire che non c'era spazio). Nulla da ridire su TNT... bella idea la (o il) K-MART, ma ... cosa diavolo è questo CYBER MASTER???
Ora, secondo me, sarebbe stato più dignitoso riconoscere che non c'era posta a disposizione e rimandare tutto al prossimo numero e non sprecare queste due pagine. L'idea di piccoli messaggi non è male, ma non mi venite a dire che è per recuperare spazio in modo da dare maggiori possibilità ai lettori di dire la loro perché avete messo sette domande (e relative risposte) in uno spazio che ne avrebbe contenute tre volte tanto. Date uno sguardo alla K BOX TNT su un numero precedente di K e contate un po' quante sono state le richieste soddisfatte. (Inoltre dubito seriamente della possibilità che un lettore di K possa ignorare l'esistenza di "Indy and the fate of Atlantis", non è che ve lo siete inventato???)
Spero proprio che con il prossimo numero possiate rifarvi, per il momento rimpiango molto il "vecchio" K, le "vecchie" rubriche e tutto il resto. Spero di non offendervi con quello che sto per dire, ma vi consiglio di prendere il numero 67 e riguardarlo attentamente. Credo di poter parlare a nome di tutti gli altri lettori e dire che a noi piaceva così. Le vostre idee sono buone, ma sostituire rubriche super collaudate con altre nuove è rischioso. Potreste aggiungerle e osservare come vanno!!!
Aspettate che la rivista diventi anche "vostra" prima di cambiarla. Auguri.

P.S.
Vi pregherei di pubblicare questa lettera (o una simile, non credo che vi mancheranno) e di rispondere in maniera esauriente. Servirà anche per chiarire la situazione che vi ha portato a K, cosa che non avete ancora fatto.

Eugenio di Cosenza

LA PRIMA LETTERA (Ancora? Possibile?) MIELOSA

Okay, quando avevo letto sul numero 67 in un fredda e gelida giornata dicembrina che la redazione di K sarebbe stata sostituita in blocco mi è preso un colpo: un brivido mi ha percorso la schiena: freddo? Influenza? Timore che K non sarebbe mai più stata la stessa, la mia rivista?
Di tutto un po', bene dopo aver letto il numero 68 ho tirato un respirone di sollievo: "OK ci siamo!", mi sono detto. Si è vero, qualcosa è cambiato, mi mancano alcuni vecchi redattori, ma K continua ad esistere per il numeroso popolo di videodipendenti, di cui io arricchisco le schiere.
Lo ammetto, la mia è una giocodipendenza allo stadio terminale. Sono "schiavo" dei videogiochi ma non mi sento di assecondare slogan da pubblicità progresso del tipo: "Aiutalo a perdere...".
Macché perdere e perdere, è una vita che perdo, non riesco a completare un gioco che è uno senza ricorrere alla rubrica di T.N.T.
Già T.N.T. Il mio rapporto con questa rubrica storica è di amore - odio. Mi domando ma com'è che loro in sei giorni riescono a finire Dragon Lore o Doom 2 e io dopo sei mesi non faccio altro che ricaricare in continuazione il gioco per ripartire dall'inizio con lo stesso entusiasmo e le stesse frustrazioni? Perché non riesco mai ad arrivare ad un livello decente da raccontare in giro in modo che tutti dicano con rispetto: "Però hai visto quello lì..."
Vi odio... perché voi rappresentate tutto quello che vorrei essere, e vi amo, fortissimamente, incodizionatamente, apertamente... ora forse più di prima.
Perché per continuare la "nostra" meravigliosa avventura avrete bisogno ora come non mai del nostro e del mio appoggio. E siccome non mi viene niente da scrivere per il "Redattore stellare", mi limito a buttare giù questa lettera per K-Box. Forse vi interessa un "Redattore domestico"?
Resto con voi maledetti b....rdi!

Mario Querci - Lucca

Due lettere, due modi di vedere la stessa cosa. Ci troviamo davanti allo stesso argomento, eppure i punti di vista sono diversi e distanti. Naturalmente rispetto le opinioni di tutti, ma quello che mi preme è di approfondire congiuntamente questo problema. Proprio per questo ho deciso di riunire le due risposte, perché altro non sono che le due facce della stessa medaglia.

Cominciamo dunque dalla "situazione che ci ha portati a K", come hanno scritto esaurientemente Riccardo Albini prima e Roy Zinsenheim poi, nei loro editoriali rispettivamente d'addio e di presentazione. In parole povere, da quel che so, da un giorno all'altro K s'è ritrovata priva di una redazione a causa di una disputa probabilmente economica. Ma non ha avuto nemmeno il tempo di lamentarsi prima di essere adottata da una nuova redazione (cioè noi), che s'è dovuta organizzare a tempo di record per non far "saltare" nessun numero.
Questo ha comportato una gran bella serie di problemi, perché nell'aprire una nuova rivista (o nel prenderne in gestione una già esistente, che è quasi la stessa cosa) ai normali contrattempi di lavorazione si sommano una marea di problemi organizzativi, che devono essere affrontati per la prima volta - indipendentemente dalla competenza dei redattori. Il K-Box è uno dei tanti esempi, le lettere giacenti precedentemente sono sparite nel mare delle ripicche. O meglio, chi aveva in mano la corrispondenza, si è ben guardato dal comportarsi da "gentleman". Alla "democratica" gestione dei rapporti umani così spesso sbandierata e vagheggiata, si è preferito un comportamento più infantile. No, tu, con il giocattolo non ci giochi!!!
Restavano comunque un mare di domande inevase, e nasce quindi Cyber Master (non sono io...) con un primo numero totalmente e palesemente frutto della fantasia. Ma via, un minimo di senso dell'ironia in più e un pizzico di malafede in meno non guastano. Non so se sia stata una scelta così catastrofica come dici tu (ti giuro che *esistono* persone che non sanno dell'esistenza di Indy and the fate of Atlantis), ma come vedi un sacco di gente preferisce continuare così. Non tutti sono grandi professori, e hanno questa attenzione su K.
Andiamo avanti.
Probabilmente anche questo numero di K nasconderà qua e là delle pecche, ma a rigor di logica dovrebbero essere meno di quelle del numero precedente. Così va l'editoria: più una rivista invecchia, meno casini ha. Chi dovesse avere dei dubbi può andare a controllare il primo numero (sì, quello con Fish in copertina) di K: era fatto dalla stessa redazione così tanto rimpianta, ma la qualità era davvero allucinante! Testi su sfondi illeggibili, articoli troncati, foto scambiate fra loro: sembrava una versione evoluta dei ciclostilati dell'oratorio - ma non certo per colpa dello Studio Vit, che pure le riviste di videogiochi le faceva già da parecchi anni (prima *Videogiochi*, poi *Zzap!*).
Eccheccavolo, la redazione è cambiata, va bene. Il look è stato leggermente alterato, d'accordo. Il tizio (la tizia) che risponde alle vostre lettere non è più lo stesso, ma allora? Non me ne voglia Tiziano, ma prima di urlare tanto, qualcuno di voi s'è fermato a pensare che forse potrebbe essere meglio così? Come minimo vi siete salvati da quegli improbabili sproloqui tipo "stream of consciousness", no?
Cerchiamo di capirci, ragazzi. Per ragioni insondabili a noi poveri redattori (e tantomeno a voi lettori, che per lo meno non siete coinvolti negli squallidi giochi di potere della trista "editoria di nicchia" italiana) un giorno è arrivato un editore che ci ha dato la possibilità di misurarci con K. A quanto mi risulta l'idea è piaciuta a tutti, ci siamo rimboccati le maniche e abbiamo fatto quanto di meglio per non rendere troppo traumatico il cambio di gestione.
Potete non crederci, ma là fuori c'è davvero della gente capace di scrivere lettere indignate se il nostro grafico decide di aumentare i font dei titoli di mezzo punto! Il brutto è che da un certo punto di vista hanno ragione pure loro: troppi cambiamenti tutti insieme equivalgono a un tradimento della loro fiducia, e penso che nessuno di noi voglia fare la figura del traditore. Al di là di tutto questo, però, c'è una verità cui prima o poi dovremo abituarci tutti. E' nella natura delle cose che col tempo K si adatterà alla nuova redazione e ai nuovi lettori, e continuerà ad essere la "nostra" rivista.
Non è una minaccia, ma una necessità. Non penserete sul serio di desiderare una rivista scritta da gente che fa finta di non essere se stessa, vero? Mi ci vedete a cercare di imitare gli incisi in romanesco di Titti per il resto della mia vita?
Ora e per l'ultima volta, facciamo tutti un minuto di silenzio in memoria della vecchia redazione. Lo Studio Vit è andato. Volatilizzato. Non c'è più. Se tanto mi dà tanto prima o poi tornerà nelle edicole - ma non con K. Ora qui ci siamo noi, che siamo altre persone, con altri gusti (forse), un altro stile e altre caratteristiche. *Buone* caratteristiche, capito, Eugenio? Se vuoi essere dei nostri, saremo tutti contenti.
Occupiamoci invece di Mario. A prima vista la tua lettera mi sembra di complimenti, o perlomeno favorevole. Non è così? L'unica cosa che ti pregherei di moderare è il linguaggio, cavolo forse non te ne sarai accorto, ma stai parlando ad una signora!
Sì, è vero siamo dei maledetti b....rdi, ma non dei mercenari senza scrupolo. Facciamo questo lavoro con grande passione... con amore.
Perché i videogiochi sono qualcosa di fantastico che aiutano a dimenticare la vitaccia di tutti i giorni e hanno anche un utile azione antidepressiva, senza peraltro necessitare di ricetta medica. Si vive o meglio si sopravvive anche grazie a questo piccolo micromondo videoludico.
Anch'io sono una giocodipendente all'ultimo stadio e me ne vanto.
E proprio per questo vorrei soffermarmi sulla tua lunga riflessione: i videogiochi sono la cosa veramente importante, viva... Le persone rappresentano solo un veicolo, un mezzo per permettere ad altri di accedere nei complessi file di questo tecnouniverso.
Le persone cambiano, si succedono ma dopo molto tempo si dimenticano i volti, i nomi. Mentre nel cassetto anche a distanza di anni rispunta fuori una mitica confezione con una scritta ammiccante del tipo: "Wing commander 3".
"Wing Commander? Ma quando è stato pubblicato? Forse nel numero... No, non ricordo. E chi lo aveva recensito? Buffo mi sono dimenticata anche questo!"
"Vabbé, fammi caricare 'sto CD!"
"Wow che figata!" E così lo schermo comincia ad irradiare colori in tutta la stanza cancellandone i connotati, cancellando la quotidianità, cancellando chi è stato e chi sarà. Perché l'unica vera grande passione è lì: racchiusa in quel sinuoso dischetto argentato...

NEVROSI DA K

Simpaticissima redazione di K,
sono un vostro affezionato lettore e acquisto la vostra rivista da più di un anno, ma se sul contenuto non ho nulla da ridire, ho avuto e ho tuttora grossi problemi per quanto riguarda l'uscita di K.
Se infatti alcuni mesi arriva in edicola verso il 6-7 altri devo aspettare anche fino al 16 per avere la tanto agognata rivista, con un'enorme seccatura nel dover frequenstare le edicole invece dei bar. Come può un mensile come il vostro (intendo dire così interessante e completo) usufruire di una rete di distribuzione così poco efficiente?
Mi sono chiesto più volte se fosse il caso di abbonarsi, ma la situazione non rimarrebbe la stessa o addirittura peggiorerebbe?
Certo, vivendo in un'isola (la lettera arriva dalla provincia di Sassari, NdR) tutto diventa più difficile, ma è possibile che ci sia tanta differenza con la capitale?
Attendo la pubblicazione della lettera con fiducia e spiegazioni in merito, altrimenti si verificherebbe il primo caso di "nevrosi da K".

P.S.
La lettera è proprio corta, la pubblicherete, vero?

Mauro del Piero

Comunicazione di servizio: le lettere corte vanno benissimo. Anzi, per questioni puramente tipografiche è più probabile che vengano pubblicate più lettere corte che poche lettere lunghe. Lettore avvisato...
Per quanto riguarda invece la domanda, ho segnalato il tuo caso ai misteriosi e patibolari personaggi che affollano la caverna dell'ufficio distribuzione. Mi assicurano che si occuperanno di te, ma io per sicurezza tenterei l'avventurosa strada dell'abbonamento, che per di più mi sembra in "stagione" di saldi. Fammi sapere se riesci ancora a essere dei nostri.

IL RITORNO DI K BOX

Critiche, chiacchere, pensieri e parole del direttore

Un buco. Un vuoto nella vita di K-box. Un mese intero di morte virtuale, con posta, lettere, commenti, riflessioni e sfoghi dispersi nel mare delle ripicche. Eppure, risorge. Certo, chi si era affezionato a Tiziano forse si troverà a disagio, un po' spaesato - come quando si licenzia il barista di fiducia. Ma il bar non chiude, rimane il punto d'incontro, il raduno mensile di chi ha voglia di comunicare, parlare e, perché no, straparlare. Allora, dove eravamo rimasti... Il mese scorso K ha cambiato direzione e redazione e ciò ad alcuni non è andato proprio giù, ma forse conviene riflettere assieme su alcuni punti. Studio Vit ha dato luce al progetto e lo ha realizzato con passione per alcuni anni. Per lungo tempo hanno gestito un rapporto privilegiato con una massa di lettori non indifferente. Una volta cresciuti hanno voluto ridiscutere il rapporto con l'editore e, per motivi che a noi della Edi.Progress non sono stati svelati , non si sono messi d'accordo. Non sono stati licenziati o cacciati in malo modo. Per quanto si voglia far credere diversamente, alla fine dei conti, anche chi vive di grandi passioni cerca di farle pagare ad altri in moneta sonante. Basta mettersi d'accordo sulla quantificazione di questa moneta. Chi dirigeva la vecchia redazione (e mi riferisco alla proprietà dello Studio Vit) ha scelto di non mettersi d'accordo e di perseguire altri, e ben remunerati interessi. A questo punto arriviamo noi. Di mestiere facciamo riviste, (al punto che persino alcuni vecchi redattori di K hanno iniziato a scrivere di videogames e si sono fatti le ossa tra le nostre file), e conosciamo bene il mondo dei videogames. Partecipiamo alla "gara d'appalto" e la vinciamo. Diventiamo la nuova redazione di K.
A questo punto nasce il tormento. Cambiare tutto? Cambiare niente? Facciamo un referendum fra tutti i lettori? Studiamo un grande piano di rilancio ed usciamo in edicola tra sei mesi? Oppure, molto più semplicemente, ed onestamente, prendiamo il treno già in corsa e cerchiamo di rimettere sulla rotta la rivista abbandonata? Abbiamo scelto quest'ultima soluzione, sapendo di dover mettere in conto meschinerie, ripicche, scorrettezze, invidie, trucchi e bambinate da parte di chi si sentiva minacciato, offeso o semplicemente sorpreso che K non solo non fosse morto, ma che anzi, aveva alcune nuove idee per la testa. E' chiaro a questo punto che non sempre le nuove idee sono ben accettate da tutti, anzi sicuramente a qualcuno fanno proprio schifo - ma il gradimento universale non è, né di questo né di altri mondi. E allora vediamoli questi cambiamenti che hanno dato fastidio ai lettori, come:
LA NUOVA GRAFICA DEI BOX-VOTO: c'è addirittura chi pensa che lo abbiamo fatto per cercare di scrivere meno! Va bene che ci hanno accusato di essere dei mercenari, ma vi assicuro che nessuno qui viene pagato a parole. Non si tratta di ridurre il testo, ma di rendere leggibile ciò che prima diventava un difficile esercizio di micro-decifrazione. Va bene avere il gusto per la lettura, ma non dobbiamo soffrire!
LA POSTA DI CYBER MASTER: Allora, la situazione era questa. La vecchia posta era "scomparsa". Avevamo però notizia di tante richieste e domande telegrafiche rimaste a lungo inevase. Soluzione? Ci siamo inventati una nuova rubrica di "help" istantaneo, cercando di rendere ovvio il fatto che la posta fosse un semplice frutto della nostra immaginazione. Cyber Master è persona estremamente vanitosa, convinta di saperla molto lunga, e di conseguenza ha imposto quella sequela di superlativi. Chi dispone di un filo di senso dell'umorismo può continuare a giocare con lui , chi invece si prende sempre maledettamente sul serio, lo ignori o lo insulti. Complimenti però a chi ha coniato "robotico cyber master" e "sugoso cyber master". Per loro e per tutti gli altri il gioco continua. Le domande (e ovviamente le risposte) da questo mese sono serie. Per chi preferisce invece il lungo monologo, K-box rimane il territorio di caccia preferito.
LE FOTO PIU' GRANDI: E' la tecnologia che avanza. Migliorano le macchine, migliora la definizione delle immagini e migliorano le possibilità di utilizzo grafico. Non c'è nessun vanto a cercare di fare le cose più brutte o meno evolute. Se così ragionassero gli ideatori di videogames, oggi saremmo ancora tutti alle prese con il solo Tetris. E le scelte grafiche, lo ripeto, non vanno mai a discapito dei testi. Si scrive quello che va scritto, non una riga di più e non una di meno: L'informazione c'è tutta .
LA NOSTRA PASSIONE: mi secca ripetere ciò che ho già scritto nell'editoriale del mese scorso, non esiste l'esclusiva della passione - non l'abbiamo noi, non la possedeva la vecchia redazione. Esiste invece l'onestà da cui nessuno si può nascondere, men che meno noi. Abbiamo detto e scritto certe cose, le ripetiamo pubblicamente - e non temiamo smentite. Nessuno, ripeto, NESSUNO può affermare il contrario.
E direi che può bastare. Lo spazio per questa piccola querelle con relative spiegazioni annesse e connesse finisce qui. K continua e getta lo sguardo in avanti. Chi vuole continuare a usare lo specchietto retrovisore si troverà per forza un pochino indietro.

CYBER MASTER

Le domande e le risposte chiaramente inventate del numero scorso, mi hanno portato una certa popolarità e qualche scatolone di lettere. Per evadere tutta la posta sarò costretto a chiedere un allargamento della rubrica... Al momento me l'hanno ridotta, speriamo bene. Per concludere un saluto particolare a Paolo Costante di Napoli che iniziando la sua lettera mi ha apostrofato come: "Sugoso Cyber Master" riportandomi alla mente atmosfere barilliane mai dimenticate...

Cyber Master

NASCAR CHE PASSIONE

Robotico Cyber Master

Sono un super - mega appassionato di simulazioni di guida per PC come Nascar. Ho un 286, con 640 k di memoria. Non ho capito se Nascar può girare con la mia configurazione (con grafica VGA).

Alex Filippazzi - Cremona

L'impresa è difficile per non dire disperata, infatti sulla recensione di Dicembre consigliavamo almeno un 386DX a 33Mhz... mi sa tanto che non ci siamo: al momento l'unica cosa che potrebbe essere compatibile con il gioco è la scheda VGA!

UFO UNKNOWN & SOCI

Manca strepitosa intestazione...

Mi sono esaltato giocando a "UFO Enemy Unknown". Quali altri giochi ci sono sul genere, escludendo Dune 2 e Syndacate, che ho già?

Davide Penno

Corri immediatamente a comprare Warcraft!

AMIGA IN PERICOLO?

Incredibile Cyber Master

in questo periodo ho sentito che la Commodore Amiga è in fallimento, per questo sembra che escano sempre meno titoli. Ma è vero tutto questo?

Alberto Maggi

Tranquillo Alberto! Nel senso che sì: la Commodore sta effettivamente fallendo, e questo capisco che possa essere poco tranquillizzante, però confidiamo che venga rilevata. Non possiamo immaginare che i migliaia di appassionati amighisti vengano abbandonati a se stessi. Del resto non si tratta solo di un vincolo affettivo: ma di un business da gestire al meglio!

A 1200 SUPERATO?

Strepitoso Cyber Master

Leggo da moltissimo tempo K, ma sempre col terrore che un giorno possa leggere "L'Amiga 1200 è ormai superato". Tu cosa ne pensi? Potrà succedere una cosa simile considerate le grandi capacità del 1200? Usciranno giochi come "US Navy Fighter" o "Nascar Racing" anche per A1200, cioè con le stesse capacità del CD-ROM?

Giovanni Reale-Siracusa

Secondo me l'Amiga 1200 rimane una "macchina" estremamente valida e non credo che verrà superata tanto facilmente, anzi, sono pronto a pronosticarne ancora un lungo avvenire.

Per quanto riguarda la seconda domanda non so, ho qualche dubbio, sono più possibilista per Nascar Racing.

CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

IN EDICOLA

FANTASTICI VIDEOGAMES PER PC

solo £.14.900

Aut. Min. n° 6/9399 del 14/11/1994

IKOS - Mo

GRANDE CONCORSO!

ACQUISTANDO 4 VIDEOGIOCHI PARTECIPERAI AL

GRANDE CONCORSO

Subito in regalo il PROGRAMMA

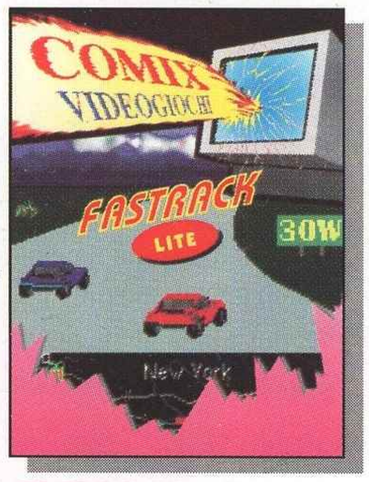
GAME BUILDER

Grande Estrazione finale di un

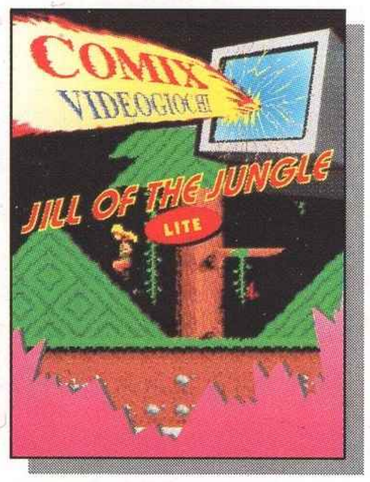
COMPUTER PC IBM APTIVA MULTIMEDIALE

FRANCO COSIMO PANINI

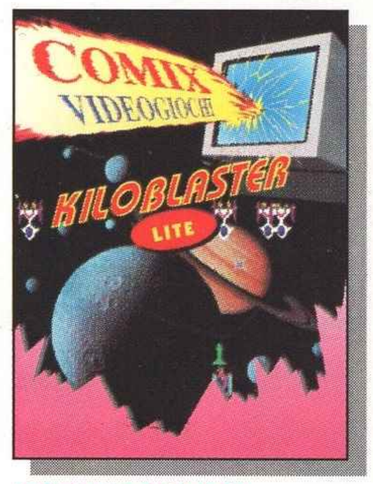
MODENA - ITALY



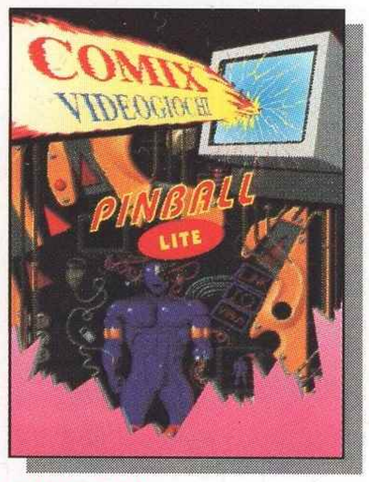
FASTRACK
versione LITE
MVP SOFTWARE



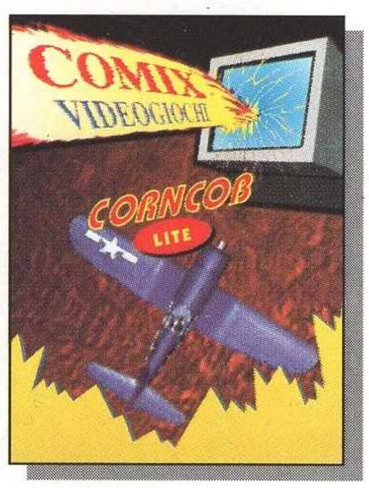
JILL OF THE JUNGLE
versione LITE
EPIC MEGAGAMES



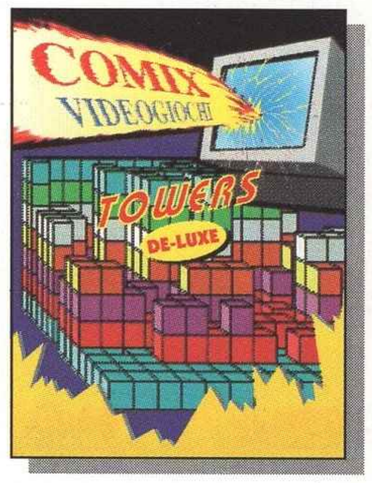
KILOBLASTER
versione LITE
EPIC MEGAGAMES



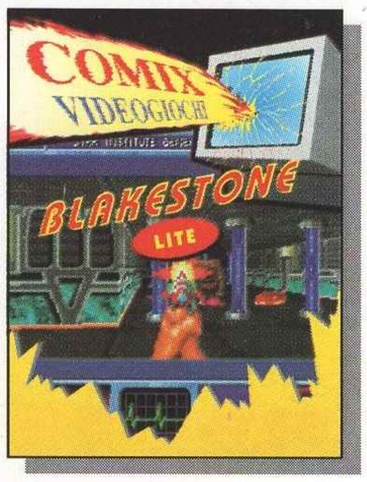
PINBALL
versione LITE
EPIC MEGAGAMES



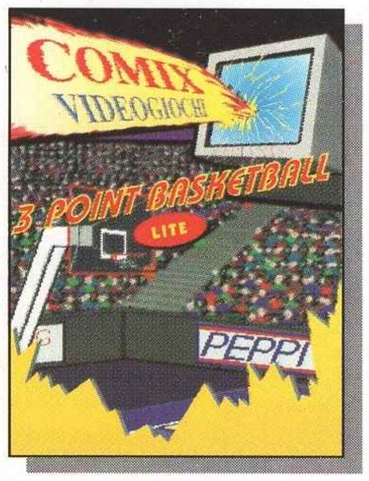
CORNCOB
versione LITE
MVP SOFTWARE



TOWERS
versione DE-LUXE
MWP SOFTWARE



BLAKESTONE
versione LITE
APOGEE



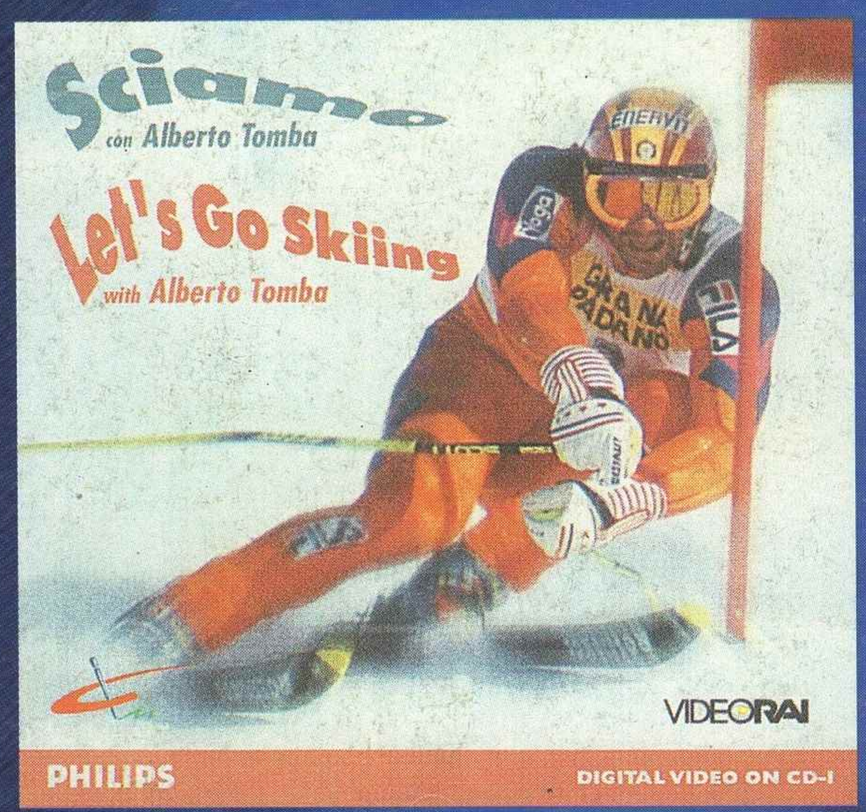
3 POINT BASKETBALL
versione LITE
MWP SOFTWARE

- * MANUALE IN ITALIANO
- * LICENZA D'USO COMPRESA
- * NO SHAREWARE
- * SOTTOPOSTO A CONTROLLI ANTIVIRUS
- * CON CARTOLINA DEL CONCORSO

CHIEDI COMIX VIDEOGIOCHI AL TUO EDICOLANTE!

DRAGON'S LAIR II

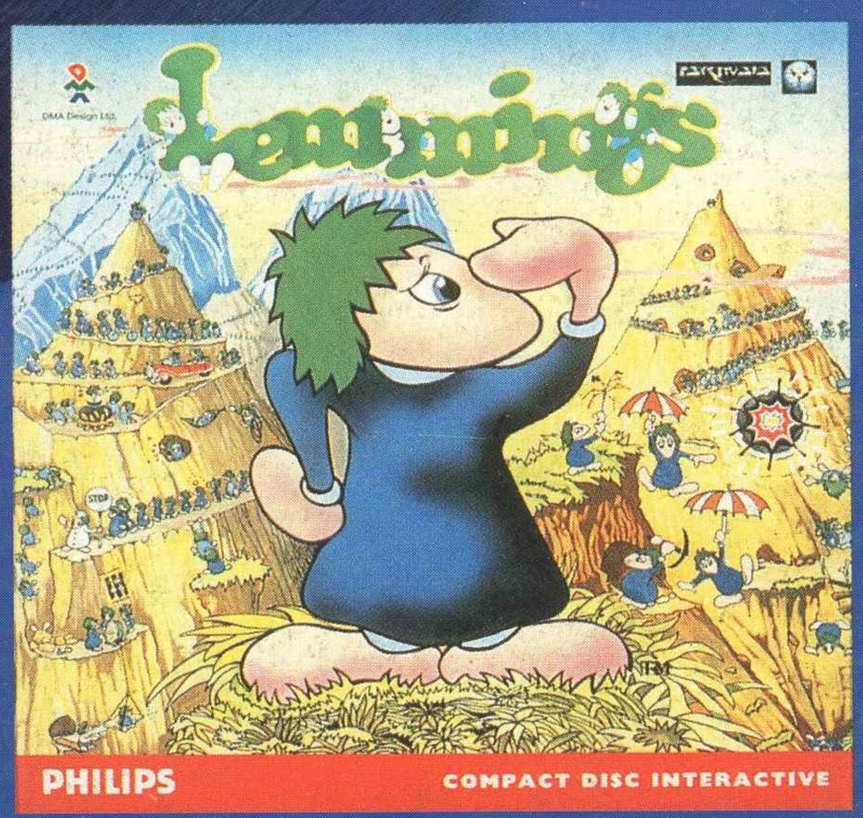
Il povero Dirk é ora felicemente sposato. Ma il suo destino é sfortunato. Daphne viene nuovamente rapita e i nemici ora sono due, Mordroc e la malefica e bisbetica suocera di Dirk che non gli dà un attimo di tregua.
Con la grafica tridimensionale la fantasia supera la realtà! I personaggi si muovono come i cartoni animati di un film.
Versione originale.
Istruzioni in italiano.
N. catalogo ***810 0127***



SCIAMO CON ALBERTO TOMBA

In questo corso di sci multimediale, gli istruttori della FISI vi guidano alla scoperta degli elementi tecnici e stilistici del grande sci e Alberto Tomba è il dimostratore degli argomenti dedicati all'agonismo, e vi dà consigli che riguardano le lezioni e lo sci di tutti i giomi, dallo spazzaneve, alla serpentina, allo sci in neve fresca. E in più un glossario dei termini dello sci, con filmati e disegni tridimensionali.
Versione italiano/inglese.
N. catalogo ***810 0236***

GRANDI NOVITÀ CD-i



LEMMINGS 1

I Lemmings sono animaletti graziosi, ma assai poco intelligenti. Corrono rischi di ogni genere: cadono dai dirupi, finiscono in acqua, sbattono contro i muri, cascano nelle trappole... Il tuo compito consiste nell'assisterli, fornendo loro abilità e poteri che li aiuteranno a sopravvivere.
120 livelli di difficoltà. Non c'é rischio di annoiarsi!
Versione originale. Istruzioni in italiano.
N. catalogo ***810 0205***

Philips Media

PHILIPS